
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
EXTRA
Nº Extra 1 4,80 €
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
DOSSIER SATURN
DOSSIER QUE NINGÚN FAN DE SEGA DEBERÍA PERDERSE. ¡MEJORADO!
DOSSIER JUEGOS MANGA
AMPLIA MEJORA DEL ORIGINAL CON NUEVOS DATOS E IMÁGENES
GENIOS DEL VIDEOJUEGO
CONOCE A LAS PERSONALIDADES MÁS IMPORTANTES DEL MUNDILLO
EXTRA 1
¡SEGUNDA PARTE!
DOSSIER NEO GEO Y SNK
CONTINUAMOS CON HYPER NG 64 Y NEO GEO POCKET

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

moviljuegos

este es solo el **TOP DE VIDEOJUEGOS**...hay muchos mas en nuestra pagina web ¿a que esperas?

ZAPPER 11150	SPEED CH. 11161	FOOTRIX 107689	MINI BALL 111585	M-FUTBOL 111582	M-HOCKEY 111583	MOBIBALL 111584	CRICKET 110426	BOXEO 107729	WAX 107686	CHALLENGE 111598	WINTERW. 110070	WOOLYWO. 110079	
SPACE E. 107154	JAM 107687	JET RIDER 107158	HELICAB 111660	INFINIX 111576	TANK WARS 107152	LEY. NIAM 111552	ALIEN AT. 111557	FORTUNE K. 111551	PASTOR 111553	SIRENA 110499	TR.VERANO 107153	SPACEIN 111554	
FROG GANG 111571	MATCH'EM 107155	MANEUVER 107156	JUNGLE 111579	JUGLAR 107157	HIT TONE 111575	CUBE 111572	GEMJAM 111659	BETRIS 111561	BUBBLE 107688	DICE 107692	MATCH 107732	DEALER 111559	
GECKO G 110307	SEA RESCUE 107151	CHOPPER 107730	HEARTS 111574	CUPIDO 110498	CERVEZA 111560	DEVIL'S S 111568	B-MAN 107159						

ENVÍA UN SMS CON EL TEXTO...... **PJ27** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU VIDEOJUEGO AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

fotos-fondos de pantalla

envía **WAP27** seguido de espacio y el código de tu fotofondo al **7494**

ANIMACIÓN

35478	35538	35530	35529	35532	35534	35540	35537	35535	35533	35528	GUAPA	
35484	35485	35440	35433	35427	35426	35453	35503	35460	35542	35252	35449	35438
35429	35461	35463	35464	35944	36056	35459	35457	35424	35482	35252	35542	35584
35887	35851	35831	35828	35875	35863	35841	35827	35843	35851	35854	35830	35842	35832	35892
35848	35846	35858	35880	35865	35852	35877	35859	35872	35882	35876	35869	35890	35888	35844

chicas/ cine/ videojuegos/ informática/ dibujos animados/ cómics/ paisajes/ animales... ¿quieres más?

logos y tonos

envia **LT42** seguido de espacio y el codigo del tono o logo, otro espacio y la marca del movil al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia LT42 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

ej.-si tienes un siemens y quieres papichulo...LT42 54353 siemens

60111	21063	01140 (+ de 18)	01063 (+ de 18)
01246	18026	09012	27026
21019	03004	06047	20138
03091	01173	01175	01104
06080	27202	30276	02082
01051 (+ de 18)	09185	21010	30003
02347	03039	06070	01146 (+ de 18)
09150	49269	28173	09087
03027	01007	30022	18108
03093	01039	04097	24072
06014	11035	18187	49384
20136	49053	18143	01027
30047	26000	01216	09098
18142	01016	04018	03037
49401	02051	18100	04092
20025	21036	49648	02358
05203	01158	03011	04074
05225	26007	04108	06097
18162	21197	49641	01010
03617	09195	18194	22013

TOP 40

54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
62073 SHIN CHAN TV
54[illegible]3 DIME BETH
59608 8 MILE EMINEM
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
55058 CARA AL SOL HIMNO
[illegible]024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
68014 HALA MADRID HIMNO
[illegible]011 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
620[illegible] SIMPSONS TV
68030 CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
62094 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
54276 NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
51021 LA PANTERA ROSA CINE
54326 SAMBAME UPA DANCE
51005 EL EXORCISTA CINE
62039 RASCA Y PICA TV
68002 CANT DEL BARCA HIMNO
59[illegible]4 LOSE YOURSELF EMINEM
53341 TU ES FOUTU INGRID
65021 PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
62027 FRAGGLE ROCK TV
60278 DESENCHANTEE KATE RYAN
62065 MTV ANUNCIO
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
[illegible]067 CHIHUAHUA COCACOLA
53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
53237 UNIVERSE CHASIS
53205 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
59468 WITHOUT ME EMINEM
54289 MIENTEME DAVID BISBAL
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
57005 TARZAN GRITO
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
68004 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
62029 VERANO AZUL TV
54368 BYE BYE DAVID CIVERA
53221 INFECTED BARTHEZ
51036 TITANIC CINE
62007 EL EQUIPO A TV
72107 BRAVEHEART DJ SAKIN
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
55022 ELS SEGADORS HIMNO
62005 COCHE FANTASTICO 2 TV
50021 MAS QUE NADA BRAZILOS
59626 IN DA CLUB 50 CENT
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
51075 GLADIATOR CINE
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
54275 ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
[illegible]310 MORENITA UPA DANCE
60269 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
54316 NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA MECANIC
51113 MAY IT BE EL SE OR DE LOS ANILLOS
62000 BENNY HILL TV
53060 CAFE DEL MAR ENERGY 52

51092 HARRY POTTERTHEME CINE
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
53009 FREESTYLER BOOMFUNK MC
59592 SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
6[illegible]011 MI CARRO MANOLO ESCOBAR
55025 PARTIDO POPULAR HIMNO
60078 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
64059 TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
60013 NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
60118 IN THE END LINKING PARK
53014 ECUADOR SASH
54259 LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
54257 CUANDO TU VAS CHENOA
60045 SATISFACTION ROLLING STONES
54300 NO SOY UN SUPERMAN DAVID BUSTAMANTE
61012 BREATHE PRODIGY
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
65039 SOY MINERO ANTONIO MOLINA
54274 HASTA QUE EL CUERPO... MAGO DE OZ
59599 JENNY FROM THE BLOCK JENNIFER LOPEZ
54133 SUFRE MAMON HOMBRES G
51087 TERMINATOR CINE
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO DAVID BUSTAMANTE
54355 JALEO RICKY MARTIN
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
56000 LA ABEJA MAYA INFANTIL
54361 ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
62043 SOUTHPARK TV
59700 I BEGIN TO WONDER DANNII MINOGUE
54180 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
59699 UN EMOZIONE PER SEMPRE E. RAMAZZOTTI
59143 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
60356 NOT GONNA GET US TATU
[illegible]060 GUARDIA CIVIL HIMNO
51131 CONCERNING HOBBITS EL SR DE LOS ANILLOS
[illegible]7 HUSAN BHANGRA KNIGHTS
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
72191 MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
52029 CARMINA BURANO CLASICA
51158 ROCKY CINE
59[illegible]0 DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
54291 DIGALE DAVID BISBAL
59616 SING FOR THE MOMENT EMINEM
64056 EYES ON ME (THEME) FINAL FANTASY VIII
550[illegible] HIMNO DE GALICIA HIMNO
64087 FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
60592 GAY BAR ELECTRIC SIX
59707 ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
59708 MISFIT AMY STUDT
54[illegible]79 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
54384 LA VIDA QUE VA BELLEPOP
54383 FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
54[illegible]82 PUTO MOLOTOV
54381 HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
54380 HIPNOTIZADAS LUNAE
54385 ACTITUD TONY SANTOS

tonos polifonicos

EXITOS/ NOVEDADES/ CLÁSICOS...

envía **TONOS32** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS32 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
82470	EL AIRE QUE ME DAS	BUSTAMENTE
80174	THE X FILES	THEME
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83604	LOCA	MALENA GRACIA
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80143	PINK PANTHER	THEME
83580	WEEKEND	SCOOTER
80065	FRIENDS	FRIENDS
81686	SAMBAME	UPA DANCE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	POLICE
83602	HUSAN	BHANGRA KNIGHTS
80274	ONE DAY IN YOUR LIFE	ANASTASIA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
80014	JAMES BOND THEME	JAMES BOND
83290	SIN MIEDO A NADA	LEX UBAGO
82341	CUANDO T VAS	CHENOA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILE
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENNIFER LOPEZ
83603	I BEGIN TO WONDER	DANNII MINOGUE
80025	LOS SIMPSONS	SIMPSONS
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MC'S
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80045	WITHOUT ME...	EMINEM
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES Y OT II
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	CINE
81685	(TU M'AS PROMIS...) TU ES FOUTU	IN GRID
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80024	THE MATRIX	FILM
83590	WORLD IN MY EYES	DEPECHE MODE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83588	BEHIND THE WHEEL	DEPECHE MODE
83583	DIRTY STICKY FLOOR	DAVE GAHAM
80025	THE SIMPSONS	THEME
81685	TU ES FOUTU	IN GRID
83589	YOU MAKE ME FEEL MIGHTY REAL	J. SOMERVILLE
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80919	HOGAN S HEROS	TELEVISION
80089	YMCA	VILLAGE PEOPLE
80135	AIN T IT FUNNY	JENIFER LOPEZ
80093	ECUADOR	SASH
81424	SHOT IN THE DARK	OZZY OSBORNE
82440	DIME	BETH
83579	EVERYTHING COUNTS	DEPECHE MODE
80096	PULP FICTION	FILM
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80001	IN DA CLUB	50 CENT
82000	A BAILAR	CANTORES DE H SPALIS
81663	CANT GET YOU OUTTA MY HEAD	KYLIE MINOGUE
82454	DONDE JUGARAN LOS NINOS	MANA
80611	GIRLS JUST WANNA HAVE FUN	CINDI LAUPER
83582	BONITO	JARABE DE PALO
81547	CANT STOP LOVING	PHIL COLLINS
80478	CRAZY	AEROSMITH
80406	TAKE ON ME	A HA
80043	THE TERMINATOR	FILM
82118	ASEREJE	LAS KETCHUP
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
82436	DIGALE	DAVID BISBAL
80355	FUNKY TOWN	LIPPS INC
80217	I CAN T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
80336	MACGYVER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
83210	ROSITA	ORQUESTA MONDRAGON
83619	SEMOS DIFERENTES TORRENTE	JOAQUIN SABINA
83457	UN PAR DE CANCIONES	EROS RAMAZZOTTI
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83594	WHOLE LOTTA SHAKING GOING ON	JERRY LEE LEWIS
82133	AVE MAR A	DAVID BISBAL
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
83627	BONGO BONG	MANU CHAO
80202	BREAK YOUR NECK	BUSTA RHYMES
80679	BREATHLESS	THE CORRS
81342	CANT GET ENOUGH	BARRY WHITE
82248	CANTABRIA	DAVID BUSTAMANTE
82388	DE QUE ME SIRVE LLORAR	OBK
83645	EL SUPERAGENTE 86	TELEVISION
83608	ESTE AMOR ES TUYO	GISELA
82792	MELODIAS DE ARRABAL	CARLOS GARDEL
80845	RAZZLE DAZZLE	CHICAGO
83620	SANTA LUCIA	MANUEL CARRASCO
83595	SOMETHING TO DO	DEPECHE MODE
83330	SOY YO	MARTA S NCHEZ
80003	SUPERMAN	EMINEM
81564	THE GAME OF LOVE	MICHELLE BRANCH
80051	TOP GUN	FILM
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
80106	WHENEVER WHEREVER	SHAKIRA
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
80040	7 DAYS	CRAIG DAVID
82020	A POR TI	TAMARA SEISDEDOS
82021	A PURO DOLOR	ANGELA CARRASCO
82031	ABANIBI	EL CHAVAL DE LA PECA
82045	AFRICA	LA UNI N
80027	AINT NOTHING BUT A G THING	DR DRE
80556	ALL THAT JAZZ	CHICAGO
82073	AMANTE AVENTURERO	JUAN RAM N
82085	AMIGO AMOR	EL PUMA R. JURADO
82094	AMOR IMPOSIBLE	CAMELA
80195	ANGEL	THEME
80430	ARE YOU GONNA GO MY WAY	LENNY KRAVITZ
80376	AROUND THE WORLD	DAFT PUNK
80023	AUSTIN POWERS	THEME
82159	BAILA MORENA	ZUCCHERO
82152	BAILA, BAILA	LOS DEL R O
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80183	BASKET CASE	GREEN DAY
80013	BEAUTIFUL	CHRISTINA AGUILERA
80510	BELIEVE	CHER
80108	BENNY HILL	THEME
80434	BONANZA	THEME
80263	BOOGIE WONDERLAND	EARTH WIND AND FIRE
82205	BRISA DE ESPERANZA	NURIA FERG
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
81128	CAN T STOP THIS THING WE STAR...	BRYAN ADAMS

*Precio sms: 0,9 € men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 6079 · 41009 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013[illegible]3 Nº LIC. SGAER[illegible]13/0[illegible]019 *Mov. compatibles: POLIFONICOS>> MOTOROLA T720,T720i NOKIA 33[illegible], 3510,351[illegible], 36[illegible], 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210,72[illegible],7[illegible]0i, 76[illegible], 8910i, N-GAGE / PANASONIC> GK87 / SAMSUNG> SGH - [illegible], SGH - T100 / SHARP> GX10 / SIEMENS C55, S55 SONY-ERICSSON> P800 MMS>> MOTOROLA A[illegible], E[illegible], E390, T720, T720i NOKIA 3300,3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, [illegible]00, 7210,[illegible]50,7250i, 7[illegible], 8910i, N-GAGE / PANASONIC> GK87 / SHARP> GX10 / ERICSSON> P800, T300, T302, T68, T68i JUEGOS>> MOTOROLA T720,T7[illegible] NOKIA 3300, 3410, 351[illegible], 3650, 5100, 6[illegible]0, 6310i, 6610, 7210,7250, 7650 / SHARP> GX10 / SIEMENS C5[illegible], M50, MT50



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sergio Bravo ~ Lap
Sailor Mari
Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com



INFORMÁTICA

Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

Este mes Games Tech os trae una sorpresa, nuestro primer número especial. Los que veáis en nuestros dossieres el mayor aliciente para adquirir la revista estáis de enhorabuena, ya que en las siguientes páginas encontraréis nada menos que cuatro de ellos.

El dossier ampliación del de **Neo Geo** es totalmente inédito, creado especialmente para la ocasión.

El de **Saturn** ha sido el más solicitado, debido a la imposibilidad que han tenido algunos para adquirir el primer número. Aquí lo tenéis de nuevo y mejorado del original.

En el de juegos manga era evidente que faltaban muchos de éstos por incluir, en un extenso remake hemos intentado añadir todos los posibles.

Y por último, el dossier Genios del Videojuego, uno de los más alabados, y la primera y única iniciativa que se ha visto a nivel nacional, para dar a conocer en profundidad a aquellas personas que hacen posible que disfrutemos de esos juegos tan buenos.

Para la ocasión, hemos usado 68 página en lugar de las 84 habituales, a cambio se ha reducido algo el precio (no es mucho, pero algo es).

Nos vemos en el siguiente número, volviendo a la normalidad con nuestras secciones habituales.

José Ángel Ciudad

SUMARIO

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.aresinf.com
www.gamestonline.com
gamestech@aresinf.com
IRC Hispano > #Gamest



Para completar el especial sobre Neo Geo del mes pasado, hemos decidido incluir la historia de Neo Geo Pocket y la Placa Hyper Neo Geo 64 de SNK.

BREVE REPASO A LA HISTORIA DE HYPER NEO GEO 64 Y NEO GEO POCKET

HYPER NEO GEO 64

Con el floreciente mercado de los juegos en 3D y el ansia desarrolladora de **SNK**, la compañía de Osaka lanzó su nueva placa recreativa **Hyper Neo Geo 64** en 1997, una placa que permitía desarrollar juegos en 2D y 3D. La placa estaba basada en cartuchos ROM, como la **MVS**, y pretendía convertirse en un nuevo sistema superventas de **SNK**. A pesar de que las especificaciones técnicas de la **Hyper 64** eran más que brillantes, no llegaba a ofrecer la calidad de las placas de **Sega** o **Namco** y tampoco convenció a los operadores de recreativos y jugadores. Su



escaso éxito en el mercado de los recreativos, por su elevado precio y falta de lanzamientos, provocó que se devaluaran las placas de una manera brutal. En 1999, justo dos años después de la aparición, la flamante y nueva placa 3D de **SNK** estaba virtualmente muerta.





Paradójicamente, este mueble de la Hyper NG 64 ha tenido más éxito que el propio sistema.

NEO GEO POCKET

Neo Geo Pocket apareció en el mercado japonés en Octubre de 1998, en una primera versión en blanco y negro que sólo se lanzó oficialmente en Japón. Un año después y debido sobre todo a la existencia de **GameBoy Color**, **SNK** nos ofreció la versión en color de **Neo Geo Pocket**. **SNK** apoyó su consola con sensacionales títulos, algunos de ellos eran versiones portátiles de los Megahits de **Neo Geo,** como ***The King of Fighters***, ***Samurai Spirits*** o ***Metal Slug***. Pero a pesar de contar con magníficos juegos, como el impresionante ***SNK vs Capcom***, la mayoría de consoleros ignoraron a la portátil de **SNK**, centrándose todo el mercado en la incombustible **Game Boy**.
Muchas compañías apoyaron el proyecto de **SNK**, sobre todo **Sega**, que incorporó una conexión tipo cable link con **Dreamcast,** en la que podíamos conseguir suculentos extras como en el caso de la versión de **DC** de ***The King of Fighters 99***.
Ante la imposibilidad de hacerse con un gran mercado, el número de lanzamientos para **Pocket** descendió de una manera progresiva hasta desaparecer por completo en el año 2000. Ya desaparecida, incluso un grupo de diseñadores de juegos privado siguió desarrollando juegos para **Neo Geo Pocket Color** al conectar sus consolas con un **PC**. Como era lógico, estos juegos no se comercializaron.

El varapalo económico sufrido por el fracaso de estos dos sistemas fue clave en la quiebra de **SNK**.





*Sólo por este juego ya merecía la pena adquirir una **Neo Geo Pocket***

Las "otras" Neo Geo: Hyper Neo Geo 64 y Neo Geo Pocket

Como buena empresa que fue **SNK**, su ambición por expandirse y hacerse cada vez más fuerte (algo normal en cualquier empresa), hizo que desarrollaran dos sistemas más, una placa a la que se le llamó **Hyper Neo Geo 64**, llamada a ser la sustituta de la **MVS** o **Neo Geo AES**, y una consola portátil que, cómo no, fue llamada **Neo Geo Pocket**. El nombre de **Neo Geo** es universal e intrínsecamente ligado a **SNK**, por lo que es fácil reconocer el fabricante de dicho sistema.

Empezando por **Hyper Neo Geo 64** (a partir de ahora **NG64**), cuadruplicaba la potencia con los que trabajaba **Neo Geo** gracias a una gran cantidad de memoria y a un procesador central con tecnología ***RISC*** de 64 bits muy potente para poder manejar gráficos tridimensionales, pero sin olvidar el manejo de los gráficos 2D, que tan bien les ha ido anteriormente. Prometía ser un más que digno sucesor y heredero de la gloria de **SNK**, pero el destino no fue ése. Apareció en el mercado japonés en 1997, y prácticamente "murió" al año, no llegándose a hacer más que siete juegos, algunos de ellos de muy buena calidad. Pero el precio del sistema y de las placas de juego eran tan elevados, que podías llegar a comprarte una **Neo Geo AES** y una decena de juegos y aun así el precio de **NG64** y una placa de juego superarían con creces la compra mencionada. El desarrollo del *hardware* fue muy elevado y solamente estaba dedicado al mercado de *coin-ops* o arcades, por lo que no tendría esa gran ventaja que sí poseía **NG**. Junto a los grandes costes y la falta de apoyo recibido, **NG64** se convirtió en un fuerte lastre para **SNK.** Juegos como ***Samurai Spirits 64*** o ***Fatal Fury WIld Ambition*** fueron de los pocos juegos que funcionaron sobre esta difunta placa.

Pasando a otro sistema, **SNK** estaba ya en una espiral hacia el abismo de la bancarrota, y como por Japón, China y Corea las *hand helds* o consolas portátiles eran un mercado muy jugoso y con mucho potencial, **SNK** se decidió lanzar la **Neo Geo Pocket** en Japón allá por 1998 (parece que fue ayer). Era un sistema de 16 bits con pantalla de cristal líquido de gran tamaño, pero monocromática, solamente aceptaba negros y grises. Esta pequeña consola funcionó parcialmente bien, teniendo un buen catálogo de juegos, con títulos como ***The King of Fighters R-1***, aunque en versión *super deformed*, juego que tenía una gran cantidad de personajes y una adicción muy alta. Al poco, la sombra de la **Wonder Swan Color**, **Game Boy Color**, la futura **GBA** y la coreana **Game Park 32** (**GP32**) hicieron que **SNK** lanzara la **NGP** con una pantalla a color, y publicando una gran cantidad de juegos en color. En un principio los lanzamientos a color eran compatibles con el modelo en blanco y negro, pero con el tiempo ya no hubo lanzamientos en color compatibles con la ***Pocket*** en B/N. Como dato curioso, la **NGP** en versión monocromática o color, poseían funciones adicionales, como eran alarma, horóscopo, reloj y hasta calendario, algo bastante práctico. Obviamente posee puerto de conexión a otras **NGP** para jugar a dos jugadores con el cable link. Algunos juegos podían linkarse a otros de **Dreamcast** mediante un cable especial, ***KOF'98***, ***99 Evolution*** eran ejemplos junto a **Capcom vs Snk,** que conectándolo a los ***SNK vs Capcom*** de ***Pocket*** podían desbloquearse elementos ocultos. Aunque no fue un gran triunfo, **SNK** aún se mantenía medianamente a flote gracias a este producto, al cual no paraba de sacar versiones con carcasas con diferentes colores o motivos (negro, transparente, camuflaje, varios colores, etc).

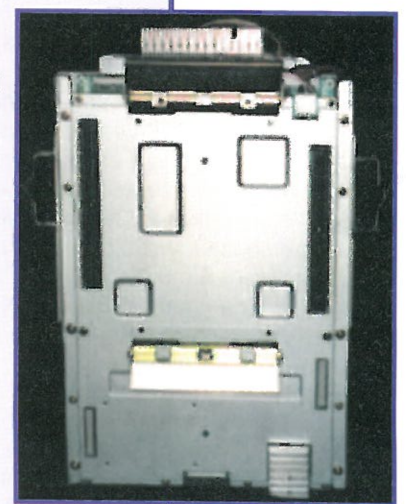


Neo Geo Pocket:

- Procesador: CPU Toshiba TLCS900H de 16 bit a 6.144 MHz.
- Memoria: 12k
- Puerto de comunicación: puerto de serie de 5 pins a 19200 bps
- Resolución: 160x152 pixels
- Paleta de Color: Gráficos monocromáticos con diferentes intensidades, o 20 colores de 4096 en caso de la Neo Geo pocket Color
- Sprites: 64 sprites en pantalla
- Planos de scroll: 2 planos simultáneos
- Sistema de sonido: 6 canales PSG Stereo.
- Cartuchos: capacidad de hasta 2 MB (16 Mbit)
- Duración de las pilas: Hasta 40 horas con dos pilas 2 AA
- Otros: Batería de Litio para la memoria del reloj.

Hyper Neo Geo 64:

- Procesador: Chip RISC de 64 bits
- w/4Mb RAM y 64Mb de memoria de programa ensamblada cerca de la CPU
- Paleta de color: 16.7 Millones de colores.
- Cantidad máxima de colores simultáneos: 4,096
- Sistema 3D:
- Memoria Vertex 96Mb
- Memoria para texturas: hasta un máximo de 16Mb
- Sistema 2D:
- Capacidad de generar animaciones 2D a 60 FPS (Frames Per Second)
- Memoria para los sorites: 128Mb
- Efectos soportados: Scaling, montage, chain, mosaic, mesh, action, up/down, right/left reverse
- Sistema de scrolling en 2D: 4 planos de scroll
- Memoria dedicada: 64Mb
- Efectos soportados: Scaling, revolution, morphing, horizontal/vertical, division de la pantalla y line scrolling
- Sistema de sonido: 32 Canales
- Frecuencia máxima de sampleo: 44.1 KHz
- Memoria para la tabla de ondas: 32Mb





LOS 7 JUEGOS DE HNG64

El catálogo de juegos que apareció en la placa **Hyper Neo Geo 64** es bien escaso, 7 títulos en total, entre los cuales nos encontramos con versiones 3D de ***Fatal Fury*** y ***Samurai Shodown***. Vamos a dar un repaso a estos juegos.



Round Trip RV (**SNK.** Conocido en Occidente como ***Road's Edge***, 10/09/97): El primer juego para **Hyper Neo Geo 64** es un arcade de conducción 3D con un gran apartado técnico y buena jugabilidad. Destacaba su sencillo sistema de control y los gráficos, de gran calidad.

Samurai Tamashii (**SNK**. Conocido en Occidente como ***Samurai 64***, 19/12/97): ***Samurai 64*** es el primer juego de lucha 3D programado por **SNK**. La historia nos lleva al otoño de 1789, tras la destrucción de Amakusa y Mizuki. En ese momento aparecen grandes rumores de bebés desaparecidos en extrañas circunstancias y la presencia de un misterioso ente malvado que perturba la paz. De esta manera, Haohmaru y compañía inician una nueva aventura. Este juego destaca por su gran calidad y enorme jugabilidad, que conserva multitud de elementos de las entregas 2D. Aparecen nuevos personajes y sus diseños son espectaculares. Sin duda y junto a su secuela, uno de los mejores juegos para la placa 3D de **SNK**.

Offbeat Racer (**SNK**. Conocido en Occidente como ***Xtreme Rally***, 13/05/98): Otro juego de coches de **SNK** para su nueva placa **Hyper 64**. En este caso parece una secuela de ***Road's Edge***. El juego permitía escoger la ruta hacia la llegada y tenía un más que correcto apartado técnico.

Beast Busters Second Nightmare (**SNK**, 11/09/98): Arcade de disparos que ofrecía un espectacular mueble con 2 ametralladoras. En este caso teníamos que deshacernos de todo tipo de bestias, que incluían muertos vivientes y mutantes. El juego es extremadamente violento y contiene multitud de escenas gore. Es el primer juego en usar las posibilidades 2D de la nueva placa de **SNK**.



Samurai Spirits 2 Asra Zanmaden (**SNK**. Conocido en occidente como ***Samurai Shodown Warriors Rage***, 16/10/1998): Segunda entrega 3D de la saga ***Samurai Spirits*** para la placa **Hyper 64**. Gráficamente el juego es mucho mejor, incluye más personajes, una animación más fluida y muchos más movimientos. Una gran secuela que supera al original, siendo el mejor juego para la placa 3D de la compañía de Osaka.

Garou Densetsu: Wild Ambition (**SNK**. Conocido en occidente como ***Fatal Fury: Wild Ambition***. 28/01/99): La saga ***Fatal Fury*** también tuvo una versión 3D en la **Hyper Neo Geo 64**. Con nuevos personajes y viejos conocidos, presentaba algunas novedades como la barra de Heat, que nos permitía realizar un demoledor movimiento especial. Hubo una conversión para **PSX** bastante inferior al original.





Buriki One (**SNK**. 21/5/1999): ***Buriki One*** es un adictivo juego de lucha y sin duda uno de los más carismáticos títulos que lanzó **SNK** para **Hyper Neo Geo 64**. En este caso se trata de un juego de wrestling, que lamentablemente es muy poco conocido y que destaca por su enorme jugabilidad. Es el último juego que apareció para esta placa.



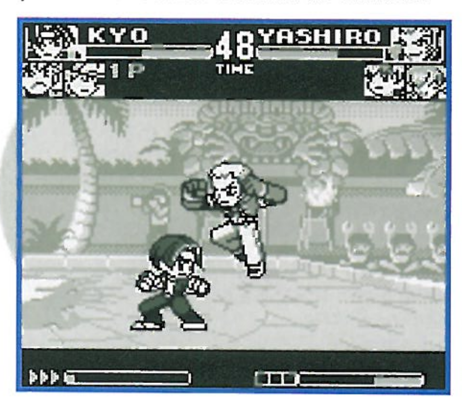




LUCHA VS

Con una galería tan amplia y variada de juegos de lucha, con carismáticos personajes e impresionantes sagas de la compañía de Osaka, no podían faltar las versiones para **Pocket**, geniales y divertidos juegos que en muchos casos no tienen nada que envidiar a los originales en los que están basados.

The King of Fighters R-1(Blanco y Negro, **SNK**, 1998): Es el primer juego de lucha **para Neo Geo Pocket** en su primera versión monocromo. El juego está basado en la famosa saga ***The King of Fighters*** y en este caso en la edición de 1997. Hay menos personajes y los equipos están cambiados. Llamó la atención el genial look deformed de los personajes, algo que se hizo común en el género para la portátil de **SNK** y su enorme jugabilidad, con dos botones podíamos realizar multitud de combos.



Samurai Shodown (Blanco y Negro, **SNK**, 1998): La famosa saga de **SNK** tuvo una primera entrega en blanco y negro para la **Neo Pocket**. Nos encontramos personajes de las cuatro entregas de ***Samurai Spirits*** en sensacional estilo deformed. El sistema de lucha es genial, incluyendo los dos estilos de lucha para cada personaje que aparecían en la 3ª y 4ª entrega de **Neo Geo**. Este gran juego conserva todo el espíritu y adicción de sus hermanos mayores.

Fatal Fury First Contact (Color, **SNK**, 1999): En una consola de **SNK** no podía faltar una adaptación de la saga ***Fatal Fury***, la más antigua y carismática de la compañía de Osaka. Para ello lo hace a lo grande, en la nueva y flamante ***Neo Geo Pocket Color***, en un juego basado en ***Real Bout Special 2***. No faltaban los personajes más carismáticos de la saga. El juego es muy completo, y a pesar de no llegar a ser tan bueno o divertido como otros títulos del género para la **Pocket,** muy recomendable.



King of Fighters R-2 (Color, **SNK**, 1999): La más famosa saga de **SNK** regresa a todo color en la nueva versión de **Pocket**, en un juego mucho más completo que el anterior, con más personajes, más jugabilidad y mejor control. El juego está basado en ***KOF 98*** e incluye algunos personajes del 99. Con este título la **Pocket** consigue emular a la perfección la acción y jugabilidad de su hermana mayor, con todo tipo de combos que se realizan con gran facilidad. La mayor diferencia son los personales al estilo deformed. Destacar la sensacional música con calidad midi que emula las melodías originales de **Neo Geo**. Un título indispensable.

Samurai Shodown 2 (Color, **SNK**,1999): Regresa ***Samurai Shodown*** en color con la segunda entrega para **Pocket**, un sensacional juego de lucha con 16 personajes, 3 totalmente nuevos y además jugosas novedades como el sistema de cartas.



El juego en sí no tiene nada que envidiar a sus hermanos mayores de **Neo Geo** y nos ofrece diversión y calidad a raudales. Otro título imprescindible.

SNK vs Capcom (color, **SNK**,1999): ***SNK vs Capcom*** es un título que dio un vuelco en el corazón a los fans de la lucha, el primer juego que mezclaba a los míticos personajes de **Capcom** y **SNK** en un mismo juego, era solamente para **Neo Geo Pocket**. El resultado fue espectacular, para mí el mejor juego de esta consola y un auténtico Megahit. Sus sensacionales modos de juegos con minipruebas (soberbia la de Sir Arthur y ***Metal Slug***), la capacidad de conseguir puntos para comprar súper golpes especiales, su jugabilidad, el carisma de este título y sus personajes lo convierten en un clásico de los videojuegos. Si tienes la **Neo Pocket** y eres un fan de los juegos de lucha 2D, es imperdonable que no tengas este juego en tu colección.

The Last Blade (Color, **SNK**,2000): No podía faltar un juego de ***The Last Blade***, basado en el genial juego de lucha de **SNK** y digno sucesor de la saga ***Samurai Spirits***. Este título mantiene las cotas de calidad de otros juegos para **Neo Pocket**. Incluye sensacionales minijuegos.

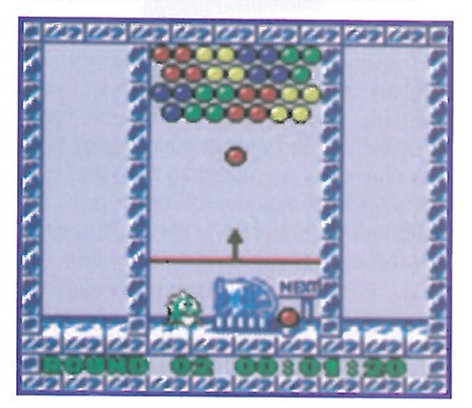
Gals Fighter (Color, **SNK**,2000): Otro de los mejores títulos de la portátil de **SNK** es este ***SNK Gals Fighter***, en el que las chicas más famosas del universo de la lucha de **SNK** toman el protagonismo. Uno de los últimos juegos en aparecer para **Pocket** y sin duda de los mejores, al nivel de ***SNK vs Capcom***. El juego es sobresaliente en todos sus aspectos y cabe destacar la aparición de la versión femenina de Iori Yagami, realmente hilarante. Otro título imprescindible.





PUZZLES

Bust A Move Pocket (color) (1994): **Taito** no podía dejar de conversionar uno de sus títulos más exitosos para la portátil de **SNK**. Los graciosos dragoncillos continuaban sus andanzas en esta versión, muy parecida al original, aunque lógicamente menos colorida por la limitación de dicha portátil. En Europa se llamaría ***Puzzle Bobble Mini***.



Puzzle Tsunagete Pon (Monocromo 1998 - color 1999): Este título es una variación de ***Magical Drop,*** en el que hay que juntar bloques del mismo color mediante unos tuberías para conseguir reacciones en cadena, bastante simple en gráficos pero muy adictivo. Programado por **Yumekobo** y conocido en Europa como ***Puzzle Link.***

Master of Syougi (1998-1999): Típico juego de tablero parecido en concepto a nuestras damas, o más concretamente al ajedrez japonés.

Neo Cherry Master (Monocromo 1998 – color 1999): Es el clásico juego de máquinas tragaperras, bastante simple y aburrido. Programado por **Dyna**, y que repitió con ***Neo Mystery Bonus*** el mismo año.

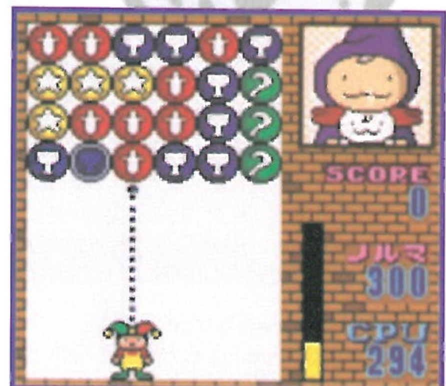
Neo Twenty One (color) (1999): Juego de cartas, más concretamente una versión del Black Jack. Gráficos simplísimos, pero muy adictivo para fans de esta variedad de juegos de naipes.

Puzzle Tsunagete Pon 2 (1999): **Yumekobo** realizó una secuela el mismo año y compartía el mismo desarrollo del original, pero mejoró los gráficos del primer juego (aunque no mucho). La adicción seguía siendo muy alta y se incluyeron algunas novedades. Conocido en Europa por ***Puzzle Link 2***.

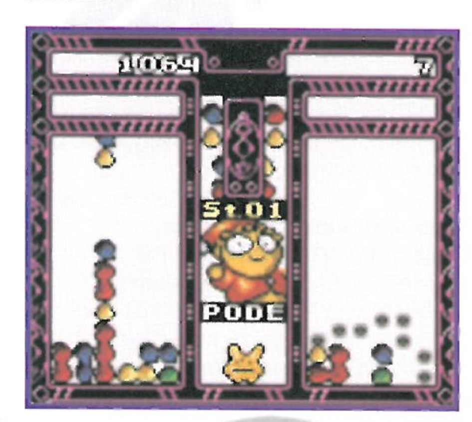
Shangai Mini (1999): Versión de este clásico del mundo de los juegos de tablero, en el que debemos de juntar dos fichas del mismo dibujo que estén en niveles adyacentes.

Dokodemo Mahjong (Monocromo) (1999): **ADK** programaba este título de Mahjong, del que si alguna vez me entero de cómo se juega, haré un artículo...

Magical Drop Pocket (color) (1999): **Data East** también aportó su granito de arena y realizó la conversión de uno de sus títulos más importantes, el cual seguía siendo muy adictivo.



Puyo Pop (1999): **Sega** programó una versión de su legendaria saga ***Puyo Puyo***. Poco que decir de este gran juego conocido por todos, quizás destacar que los ***Puyos Puyos*** pierden su forma de gominola de toda la vida, siendo aquí unas formas ridículas.



Neo Dragons Wild (1999): Programado por **Dyna**, este título es un recopilatorio de juegos de azar y de casino, bastante simple.

Pachisuro Aruze Oogoku Pocket Azteca (color) (1999-2000), programado por **Aruze** es otro simulador de las máquinas tragaperras. De esta temática también tenemos a ***Pachisuro Aruze , Pachisuro Aruze Ohgoku Pocket - E-Cup, Pachisuro Aruze Oogoku Ohanabi, Pachinko Hissyou Guide Pocket Parlor, Pachisuro Aruze Oogoku Pocket Ward of Lights, Pachisuro Aruze Oogoku Pocket Ohanabi, Pachisuro Aruze Oogoku Pocket - Dekahel 2, Pachisuro Aruze Oogoku Pocket - Delsol 2...*** todos los que los de **Aruze** quisieron sacar.

Pocket Reversi (color) (2000): Juego de inteligencia, en el cual hemos de colocar unas fichas (sean blancas o negras) según nos hayan tocado, haciendo combinaciones,. Bastante aburrido.

Koi Koi Mahjong (color) (2000)***:*** **Visco** programó otro título de Mahjong, que parece deporte olímpico por la popularidad que tiene por aquellas tierras lejanas. Con lo fácil que es jugar al *parchís*.

Cool Cool Jam (color) (2000): **SNK** programó la conversión de un título original para **Dreamcast** en su portátil, la temática era una variación de los juegos *Bemani* de **Konami,** es decir juegos musicales. Pasó con más pena que gloria.

Delta Warp (color) (2000): Juego de lo más simple en gráficos, pero de estrujarse el cerebro a más no poder. tenemos que hacer coincidir triángulos en un rombo.

Oekaki Puzzle (color) (2000): un juego rarísimo de **Success,** en el que tienes que hacer dibujos en cuadrículas como si fuesen píxeles. Conocido en occidente por ***Picture Puzzle.***

King of Fighters, The - Battle De Paradise (color) (2000): Este título es una especie de juego de mini preguntas y mini pruebas basado en el universo ***KOF.*** Gráficos sencillos pero vistosos.



Super Real Mahjong (color) (2001): La pequeña de **SNK** no podía quedarse sin su ración de Mahjong (y van...) tan popular en tierras orientales y tan odioso en tierras occidentales. Llegó de la mano de **Seta**.



RPG / SLG / DEPORTIVOS

Los géneros *RPG* y *SLG*, la verdad es que nunca han sido el punto fuerte de **SNK** (ya que **SNK** es casi sinónimo de *Arcade* y *Fighting Games*). Para nuestra sorpresa, en la NGP sí que aparecieron unos pocos títulos de gran interés, y aunque fueron muy escasos, se agradece. Gracias a ello se mejoró muchísimo la variedad de géneros y el catálogo.

Densetsu no Ogre Battle "***Zenobia no Ouji***" (***Prince of Zenobia***) (Color, **SNK**/Quest, *SLG*, 2000). Este título fue la apuesta definitiva de intentar atraer a los grandes fans de esta saga y conseguir abrir nuevos caminos hacia este género. El juego es de una calidad muy alta, cuenta con unos de los mejores gráficos vistos en la **NGPC** y también con una increíble jugabilidad. La historia en realidad es paralela con el ***Ogre Battle V March of the Black Queen***.

Biomotor Unitron (Color, **Yumekobo**, RPG/SLG, 1999). Este excelente y adictivo título fue el primer *RPG* de **NGPC**, básicamente es una mezcla de ***Pokemon*** con un ***Final Fantasy.*** Dentro del juego tendremos que hacer torneos, dialogar con gente, conseguir más ítems y piezas con el propósito de mejorar nuestro poderoso robot llamado **Unitron**. Un juego simple pero realmente divertido.

Kikou Seiki Unitron (Color, **Yumekobo**, RPG, 2000). La segunda parte del ***Biomotor Unitron***, esta vez se han mejorado mucho los diseños y los gráficos, la estética del juego deja de ser tan infantil y existe un mayor dosis de RPG, además, los combates son más espectaculares y contundentes. Un título realmente interesante y divertido.

Dark Arms (Color, **SNK** Action/RPG, 1999) .Secuela del clásico de **SNK** ***Beast Buster***, la famosa recreativa de *Shot'em Up* de matar zombis (pero ojo que ambos juegos son totalmente distintos). En ***Dark Arms*** aparte de acribillar a Zombis, el juego también contiene una pequeña dosis de *RPG*, como poder obtener experiencia para subir el *level* de nuestras armas.



Shinkisekai Evolution: Hateshinai Dungeon (Color, **SNK** RPG, 1999). Sí señor, este título realmente es una continuación de los ***Evolution*** de **DC**, aunque bueno, la historia no tiene relación alguna. El modo de juego y su sistema sí que es muy similar al de los juegos de **DC**. Personalmente opino que es un título de lo más normalito.

Faselei (Color, **Sacnoth**, SLG, 1999). ***Faselei*** es un *SLG* puro y duro de robots donde desplazamos y combatimos por turnos. Aunque en Occidente poca gente haya sabido disfrutar de él, entre los usuarios de **NGPC** en Japón es casi un mito, todos reconocen sus gráficos de alta calidad, música pegadiza y una jugabilidad casi endiablada.

Mizuki Shigeru Youkai Shashin Kan (Color, **SNK**, *RPG*, 1999). Este *RPG* es casi tan extraño como su nombre en sí, ya que nuestra misión trata de hacer fotos a espíritus, y coleccionarlos (ríete de ***Fatal Frame***). El sistema es muy parecido a los del ***Dragon Quest***, un juego muy japonés.



SNK Vs Capcom Card Fighters Clash Capcom Version, (Color, **SNK,** SLG, 1999). Bestial juego de cartas para los amantes de este tipo de juegos, disfruta de él combatiendo contra tus amigos, aprende todos los estatus de los personajes de **Capcom** y hazte con todas las cartas. Este título tuvo una muy buena aceptación en Japón.

SNK Vs Capcom Card Fighters Clash SNK Version (Color, **SNK**, SLG, 1999). Este título es viceversa que el anterior, esta vez los favoritos son el bando de **SNK** y todos sus personajes. Intenta coleccionar todos todas las cartas para poder luchar contra los del **Capcom**.

SNK Vs Capcom Card Fighters Clash 2 Expand Edition (Color, **SNK**, SLG,). El nombre ya lo dice todo, es como si fuese una expansión de los juegos anteriores con más de 424 cartas (más de cien cartas nuevas) y otras opciones. También ofrece la posibilidad de linkar con el ***CvsS*** de **DC** y así poder pasar bonificaciones y otras cosas.



Entramos ya en los juegos deportivos.

> ***Baseball Stars*** (monocromo y color, SNK) es la versión mini de la gran saga "beisbolera" de **SNK**. Otros juegos de Bésibol fueron ***Neo Poke Pro Yakyuu y Dynamite Slugger.***



> ***Bing Bang Pro Wrestling*** (color). Era eso, un juego de wrestling pero con la calidad de la **Pocket**.

> ***Cool Boarders*** (color). Éste es uno de esos juegos que pasan por modas pasajeras y luego desaparecen. Hasta apareció en la pequeña de **SNK**.

>En ***E-Cup*** (color) podíamos jugar unos partiditos a fútbol, aunque para eso ya hubiera alguno mejor...

>***Neo Derby Stallion*** (color) os sonará por ser uno de esos juegos de carreras de caballos tan "divertidos".

>El mítico ***Neo Turf Masters*** (color) vuelve a la carga después de haber dejado un buen sabor de boca en la mayor de las **Neo Geo**.

>***NeoGeo Cup '98 Plus Color*** era el juego de fútbol que toda consola debe tener, simple perspectiva pero desarrollo interesante.

>*Pocket Tennis* (monocromo y color) es el equivalente al **Pocket Fútbol**, pero evidentemente emulando a Correja y similares.

>*Wrestling Madness* (color) era el wrestling al máximo exponente, debido a la cantidad de reglas que se saltan.




OTROS GÉNEROS

SHOOTERS

Metal Slug, 1st Mission: Programado por **SNK** en 1999, este juego es un archiconocido shooter de **Neo Geo AES/MSV** pero esta vez trasladado a la pequeña de las **Neo Geo.** Es divertido, sencillo y con bastantes cambios con respecto al original, consiguiendo impregnar en este pequeño cartucho de calidad y diversión por igual. Siguen estando los **Metal Slugs**, las armas, y algunas melodías ya clásicas del juego, pero en esta entrega no había vidas, sino un contador de energía que disminuía por los golpes recibidos.



Metal Slug, 2nd Mission: Segunda y última entrega de estos juegos para la pequeña de **SNK,** programado por ésta en el 2000. El juego te permitía esta vez elegir entre 2 personajes, y contaba con una buena cantidad de voces digitalizadas que aparecen al coger las armas, como en **Neo Geo**. El sistema de vidas era el mismo, una cantidad de cuadros de vida que disminuían al ser golpeado. El juego estaba más trabajado que el primero, derrochando calidad y sobretodo diversión a lo **Metal Slug**.

Cotton, Fantastic Night Dreams: Succes programó este simpático pero adictivo juego en el 2000. Hubo varias entregas para otras consolas de **Cotton**, pero ésta no desmerecía, aunque posee unos gráficos sencillos, el juego resultaba divertido y muy jugable, que es muy interesante, y con unas melodías muy simpáticas. Es un *Shooter* horizontal en el que al ir recolectando tesoros e ir matando a tus enemigos, la barra de experiencia aumenta para aumentar el poder de disparo, pero a cada nivel la barra se hacía más larga. Divertido y jugable es la definición que le daría al juego ante todo.

ACCIÓN

Sonic the Hedgehog Pocket Adventure: Sega llevó a su azulada mascota para la **Pocket** en el 2000, en una nueva aventura. Los gráficos eran coloristas y con una gran vistosidad, de hecho, las zonas poseían un colorido digno de nuestro querido amigo. Melodías pegadizas y efectos de sonido fácilmente reconocibles por los fans de todo lo relacionado con **Sonic** (hasta la voz digitalizada que decía **"Seegaaa"** al inicio del juego). Aunque hay que reconocer que este juego no introdujo nada nuevo, y los que jugaron a los anteriores **Sonic,** vieron muchas cosas que recordaban a las anteriores entregas.

Rockman Battle & Fighters: programado por **Capcom** en el 2000, este **Rockman** (aquí **Megaman)** no es más que una conversión del **Rockman Power Fighters** de **CPS-2**, un juego de lucha/arcade en el que te enfrentas a los robot master (los jefes finales de cada zona) cara a cara. El juego en sí es entretenido y tiene bastantes opciones, pero los gráficos son los que puedes ver en los **Rockman** de **GB**, coloreados y con alguna animación más, por lo que gráficamente es muy sencillo, con un colorido muy simple y unas melodías típicas de esta saga.

Pac Man: La verdad es que poco se puede decir de este clásico de **Namco**, la idea de hacerte gastar el dinero en un cartucho con el primer juego de **Pac Man,** no me parece muy acertada. Los *FX* y gráficos son exactamente los mismos. Si te encantó este clásico en toda regla, podías disfrutar por igual con este cartucho.

RPG

Ni-ge-ron-pa: SNK programó en el 2000 un juego de rol (o RPG) que nunca salió de Japón. Nigerompa es el mundo donde criaturas mágicas y demonios habitan, y obviamente donde nuestros protagonistas han de ser los héroes. El juego tiene un sistema de reputación, cuanto más alta sea la reputación, más y mejores compañeros se unían a nuestro grupo.

AVENTURAS / LIGOTEO

Infinity Cure: Juego de aventuras de estilo manga que nunca salió de Japón. La compañía responsable es **Kid Game.** El juego trata más o menos de la convivencia entre los personajes durante un periodo de siete días. Largos textos y opciones que decidían los sucesos que acaecían. Hubo una entrega para **PSX** y otra para **Dreamcast** llamada: **Never Seven: The End of Infinity,** en el que se pueden pasar datos de la **NGP** a la **DC**

Party Mail: Juego tipo *Girl Friend Simulator*, creado por **ADK** para la **Neo Geo Pocket Color** en 1999 y que no salió de Japón, por lo que si no tienes nociones de este idioma, más vale que lo dejes pasar.

Melon Chan's Growth Diary: Este juego de ligeoteo de **ADK** fue, junto al **KOF R-1**, uno de los dos primeros juegos de **Neo Geo Pocket.** Obviamente es en blanco y negro, sus gráficos son simpaticones y su música y *FX* son meramente decorativos. Como si una especie de tamagotchi se tratara, tendremos que guiar el día a día de nuestra pequeña protagonista.

Pocket Love If: Otro de "ligoteo", esta vez programado por **KID** en 1999, y como es típico en este tipo de juegos, no salido de Japón, así que a olvidarse si no lo dominas. En el juego predomina mucho el color salmón (o rosa si lo prefieres) aunque no es desagradable.

OTROS

Bikkuriman 2000: Juego programado por **Sega Toys** en el 2000 (¿qué cosas, no?). Programó una especie de juego de acción y mini juegos a mansalva, con mucho sentido del humor japonés. Ha habido **Bikkuriman** para plataformas como la **PC Engine**, **Famicom**, **Super Famicom**, **Dreamcast** y **Game Boy Color**.

Crush Roller: Programado por **ADK** en 1999, es un divertido juego con apariencia tipo **Bomberman** aunque es más una especie de **Pac Man**. En dicho juego llevamos una especie de pelusa que debe pintar toda la pantalla para pasar a la siguiente fase. Obviamente, habrá bichos que nos impedirán pintarlo, sea quitándonos una vida o ensuciando por donde hemos pasado.

Densha de Go! 2: Programado por **Taito** en 1999, este juego es la segunda parte del famoso simulador de conducción de trenes, algo bastante original y con buenos gráficos. Posee modo arcade, original y cómo no, "vs" (modo versus) para darse el pique con un amigo con otra **NGP**.

Dive Alert, Burn Edition / Rebecca Edition: Sacnoth programó en 1999 un par de juegos de acción / estrategia en los que llevas un submarino armado, y cómo no, hay que dedicarse a hundir a todo aqué que nos moleste. De este juego hubo dos ediciones: la de Burn y la de Rebecca.

Ganbare Neo Poke Kun: tan curioso como disparatado, este juego de **SNK** tiene como protagonista a un curioso y vago personaje que vive en su cuchitril (porque sólo puede tener ese nombre). Le ocurren cosas como que se le inunde la casa, entre un hombre disfrazado de Ulltraman y mil cosas más. Todo ello aderezado con minijuegos.

Mezase! Kanji Ou: juego que fue programado por **SNK** en el 2000, que no salió de Japón (para variar) y que trata de un juego tipo "quiz" o "trivial", un juego de preguntas en las que estoy seguro, que muchos de vosotros fallaréis (yo incluido), ya que al no salir de Japón está en el idioma nipón. Así que a aprender japonés o a suertes.

STAFF

***Evil Ryu*:** Páginas 4,6,7
***Orikom*:** Páginas 5,10
***Ryofu*:** Página 9
***Sir Arthur*:** Página 8

VIDEOJUEGOS MANGANIME

Por lo general, hablar de videojuegos basados en alguna serie de manga o anime, es hablar de algo pésimo. La mayoría no son más que prototipos de videojuego, con una calidad por debajo de lo que entendemos por aceptable. Claro, si algo tiene la licencia de alguna serie famosa, venderá directamente, sea bueno o malo. Es más, los fanáticos de X serie se conforman con que el juego incluya algunas imágenes o una introducción anime, indiferentemente de si es jugable o no.

Bandai es el claro ejemplo de compañía que aprovecha todos los filones de anime que puede, y si es a bajo coste, mejor.

Rara es la vez que un videojuego "*manga*" es alabado por su calidad. Afortunadamente hay excepciones. De vez en cuando, surgen videojuegos con un nivel tan sobrecogedor que pueden competir con los grandes del género. Son precisamente estos videojuegos los que se merecen llevar el nombre de la serie que representan. Aunque se queden desfasados con el paso del tiempo, siempre serán recordados como lo que fueron en su época, viejas glorias del videojuego.

En este especial, podréis encontrar algunas de estas leyendas del videojuego "*manganime*". Comentar todas requeriría muchas más páginas, así que nos centraremos en las más destacadas, omitiendo los videojuegos del tipo "vaya castañazo".

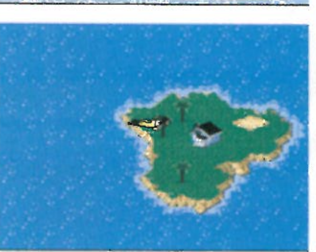




Dragon Ball *y* ***Dragon Ball Z*** *son series que no han dejado a nadie indiferente. O las pones en un altar o las odias desesperadamente. Lo mismo sucede con sus videojuegos, algunos son joyas y de otros mejor no hablar.*

DBZ Super Saiya-jin Densetsu
Sistema : Super Famicom
Género : RPG
Fecha : 25/1/1992





El primer ***Dragon Ball Z*** para ***Super Famicom*** (***Super Nintendo*** japonesa) fue un soberbio *RPG*. Se trata de una recopilación de dos juegos de ***NES*** (***DBZ Kyoshyo!! Saiya-jin*** y ***DBZ Gekishin Freeza***).
Siguiendo fielmente la serie, empezaremos defendiendo la Tierra del ataque de Raditz, y finalmente acabaremos viajando al Planeta Namek y enfrentándonos a Freeza.
Si bien el apartado gráfico dejaba bastante que desear (recordemos que son gráficos de ***NES***, aunque se hayan mejorado ostensiblemente), se le puede perdonar por todo lo demás. Los combates, aunque demasiado frecuentes, son amenos y en ningún momento llegan a cansar. Se basan en un sistema de cartas, dependiendo de la carta elegida, podremos atacar, realizar una combinación de golpes o ejecutar ataques especiales. Por lo general, gana el que tenga la carta más alta.

DBZ Super Butoden
Sistema : Super Nintendo
Género : VS Fighting
Fecha : 20/3/1993





Muchos son los que piensan que ***Super Butoden*** fue el primer videojuego decente de ***Dragon Ball***. Tuvo el privilegio de llegar a nuestras tierras en versión *PAL* (y masivamente la versión japonesa mediante la importación). **Bandai** introdujo el plano aéreo, la distancia real entre los personajes mediante una línea divisoria de pantalla y la posibilidad de lanzar ondas de energía, paralizando así la acción por unos segundos. Mientras un personaje realiza un ataque especial, acapara casi el 100% de la pantalla para él. Al lanzarlo, el rival puede contraatacar, esquivarlo, protegerse, o absorberlo en el caso del Dr Gero. Dispone modo VS, torneo y de un interesante modo historia, que de seguirlo correctamente, veremos el combate entre Mr Satan y Perfect Cell. La música, simplemente magistral, digna de tener en la colección. Personajes de la talla de Cell y A-20 sólo aparecieron en este juego.

DBZ Super Butoden 2
Sistema : Super Nintendo
Género : VS Fighting
Fecha : 17/12/1993





En menos de un año, **Bandai** volvía a la carga con la segunda entrega de los ***Butodens***. La prensa especializada ya nos había puesto los dientes largos durante meses con pantallas del juego, y no era para menos, la realidad superó a las expectativas. Fue catalogado por muchos como el mejor ***Dragon Ball Z*** de la historia. La renovación gráfica fue absoluta, no aprovecharon nada del anterior. Los gráficos eran más detallados, con unos personajes más reales, y unos fondos muy cuidados (aunque sin tantos planos de *scroll* como su predecesor). La ejecución de los ataques especiales fue mucho más espectacular, incluso podíamos contrarrestarlos con otro ataque especial y dejarnos el dedo pulsando repetidamente el botón para ganar al adversario. Las secuencias de golpes automáticas llamadas *Meteor Attacks* fueron un gran acierto. La historia se centraba en el *Cell Game* y en algunas películas. Broly, Boojak, Zangia y Cell Jr son exclusivos del juego. Es el claro ejemplo de cómo un juego, que prácticamente no permite realizar combos, puede llegar a divertir más que otros que sí.

DBZ Super Butoden 3
Sistema : Super Nintendo
Género : VS Fighting
Fecha : 29/9/1994





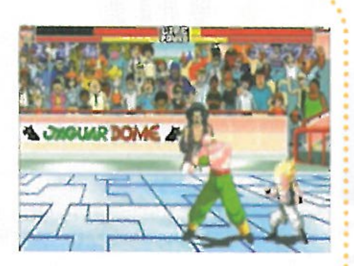
Viendo el salto que pegó **DBZ 2** respecto al primero, todos esperaban que esta tercera parte fuera la leche. Pero la única leche que hubo fue la que la leche que le dieron a los programadores por hacer este timo. Agarraron la base del ***Butoden 2***, la empeoraron, cambiaron la mitad de los personajes y tirando. El resultado fue un juego "sin espíritu" de los que no incitan a jugar y te dejan indiferente al hacerlo (como el ***DMC 2***), por no tener no tenía ni modo historia.
Lo único destacable eran los piques al chocarse los dos personajes corriendo.

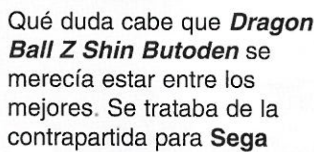
DB Z Idainaru Goku Densetsu
Sistema : PC Engine Super CD-ROM2
Género : VS Fighting
Fecha : 11/11/1994



Son Gokuh hizo su primera y última aparición en PC Engine con buen pie. Por una parte teníamos un cuidado aspecto gráfico que nos hacía recordar en todo momento a la serie de animación. Y por otra teníamos un genial *Fighting Game* con diversos planos de lucha y espectaculares ataques especiales. Como aspecto negativo, se le podía achacar una cierta falta de velocidad.
La historia se centraba alrededor de un pequeño Gokuh, que debía abrirse paso derrotando a rivales de la talla de Tao Pai Pai o Piccolo (padre). A medida que transcurría el juego, Gokuh se hacía adulto. El juego acaba con el enfrentamiento en Super Saiya-jin contra Perfect Cell. La música, con calidad CD, mezclaba temas originales con otros extraídos de la serie.

DBZ Shin Butoden
Sistema : Sega Saturn
Género : VS Fighting
Fecha : 17/11/1995





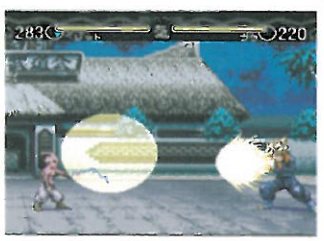
Qué duda cabe que ***Dragon Ball Z Shin Butoden*** se merecía estar entre los mejores. Se trataba de la contrapartida para **Sega Saturn** del ***Ultimate Battle 22*** de **PSX**. La intro tenía peor calidad que la de **PSX**, pero todo el sistema de juego se asemejaba más a los de **SNES**, algo de agradecer, pues el sistema de *zooms* en ***Ultimate Battle 22*** para hacer ver que el personaje estaba volando era muy cutre y quedaba mal. Además, teníamos el *Satan mode*, en el que asumiendo el papel de Mr Satan, debíamos ayudar a ganar (con diversas artimañas) al personaje por el que habíamos apostado.

DBZ Ultimate Battle 22
Sistema : PlayStation
Género : VS Fighting
Fecha : 28/7/1995



Llegó el salto a los 32 Bits. Lo primero que llamó la atención de este título fue su impresionante introducción anime. Lo segundo, la nada despreciable cantidad de 22 personajes, ampliable a 27 mediante truco. Todo ganaba en resolución respecto a las anteriores entregas. Nuevos temas musicales y versiones *arrange* de los temas conocidos deleitaban a cualquier seguidor de la serie.
Simplificando los ataques energéticos a simples bolas de energía, se ganó en velocidad, pero no en diversión. Esto último, junto con el extraño efecto de *zoom* que tenían los personajes al volar (suprimieron la pantalla partida), fueron los puntos negros del que podría haber sido el mejor videojuego de ***Dragon Ball***. Los carismáticos Gokuh (pequeño), Kame Sennin, Ten Shin Han y Mr Satan aparecían por primera vez como personajes jugables.

DBZ Hyper Dimension
Sistema : Sega Saturn
Género : VS Fighting
Fecha : 29/3/1996



El último juego de **SNES** llegó de los primeros para la generación de 32 bits. A unos les parece una maravilla y a otros no tanto, pero lo que está claro es que mejor que la tercera entrega sí que era. Cambiaba todo el sistema por algo más al estilo de un ***Street Fighter***, suprimiendo la pantalla partida y todo lo que ello conlleva. Lo de ***Hyper Dimension*** venía por la posibilidad de arrearle un sopapo al contrario y zumbarlo a otro escenario adyacente (o a otra dimensión). Lo mejor de todo eran sus gráficos. Por cierto, al PAL le quitaron el modo historia para ahorrarse de traducir cuatro líneas de texto.

Otros

DB Shenron No Nazo (27/11/1986) no destaca por ser una joya (más bien al contrario), pero tuvo el honor de ser el primero. Vio la luz en la entonces prolífera **Famicom** (***NES***). En el año 1993 se llegó a editar en Francia, llegando algunas copias a España. Se trataba de un arcade clásico en el que debíamos encontrar todas las ***Dragon Balls***.
DBZ Buyuu Retsuden (1/4/1994) intentó lograr para ***Mega Drive*** lo que hicieron los ***Butodens*** para ***SNES***. No era mal juego, pero su falta de colorido, su extraño control (usaba 3 botones), y un sonido no muy logrado, no lo elevaron a la categoría que se podía haber merecido. Destacaba su logrado modo historia y la inclusión de personajes inéditos como Recoom y Krilín.
DBZ Gaiden Saiya-jin Setsu Metsu Keikaku (12/1994) y ***DBZ Shin Zetsu Mekkaikaku Uchuhen*** (2/1995), ambos para ***Playdia*** (videoconsola de **Bandai**). También se merecían su hueco en estas páginas. Eran videojuegos interactivos, con secuencias extraídas de la película ***DBZ Gaiden*** (en el primero). Debíamos observar la película hasta que nos requerían ejecutar alguna acción. Como por ejemplo, esperar el momento preciso para apretar un botón, y destruir así al Dr Raichi con un ataque combinado de todos.
DB Chö Gokuh Den Totsugeki-Hen (24/3/1995) y ***DBZ Chö Gokuh Den Kakusei Hen*** (22/9/1995). Ambos fueron RPG's para ***SNES***. Gráficamente superaban al primero, pero no en el resto de apartados. No disponíamos del control total de Son Gokuh, sino que "gracias" al sistema *Playing Comic*, nos aburríamos de pulsar el botón. Era en los combates mediante acciones predeterminadas donde ganaban mucho.
El juego que mejor seguía la serie era ***DBZ Idainaru Dragon Ball Densetsu*** (31/5/1996) para **PSX** y **Saturn**. El sistema de juego era muy raro, había que llevar una barra a nuestro favor a base de zurrarle al contrario, al rellenarse la barra nuestro personaje hacía un ataque especial al contrario y le bajaba la vida. Muchos personajes disponibles, pena que todos hicieran lo mismo (excepto en la animación de los ataques especiales).
Dragon Ball GT Final Bout (21/8/97) fue el último juego de ***Dragon Ball*** de **Bandai** (luego la licencia caería en manos de **Infogrames/Atari**). Eso de ver a Goku y cía en polígonos fue tan desastroso como el juego en sí, salvándose únicamente la intro.
Nos hemos dejado muchos juegos, pero aquí os hemos comentado los más famosos. Para que os hagáis una idea de lo que ocuparía esto si comentáramos todos, en **Famicom** hubo más de 15 títulos, 2 en **Game Boy** y 2 en **Game Boy Color**, 3 en arcade, 4 en **GBA** que no valen un duro, y el ***DBZ Budokai*** en **PS2** y **GC**.

らんま 1/2 RANMA 1/2

*Rara es la persona que, después de haber visto algún capítulo de **Ranma ½**, diga que no le gusta. Los videojuegos han tenido muchos altibajos, pero al igual que la serie, rebosan simpatía por doquier.*

Ranma ½
Sistema : MSX Turbo-R
Género : Aventura / Cómic Digital
Fecha : 1991





En ***MSX Turbo-R*** los japoneses pudieron disfrutar en 1991 de ***Ranma ½.*** Estamos ante el juego de Ranma más desconocido por todos, y es una lástima, porque teniendo en cuenta en qué año se lanzó, calidad no le falta. Nos encontrábamos ante una aventura conversacional (de las de ir dándole al botón todo el rato si no sabes japonés) que seguía el argumento de la serie, aunque de vez en cuando presentaba alguna novedad. Fue programado por **Bothtec** y **Microcabin**.

Ranma ½
Sistema : PC Engine CD-ROM 2
Género : Acción
Fecha : 7/12/1990



PC Engine tuvo el privilegio de acoger el primer videojuego para consolas basado en el manga **Rumiko Takahashi**. Era un juego de acción / plataformas al estilo de ***Kung Fu Master***. Disponíamos de algún que otro movimiento especial para sortear los obstáculos y para derrotar más fácilmente a los rivales. Como en el manga, Ranma cambiaba de forma (chico / chica) en medio de las fases según tocaba agua caliente o fría, logrando así más fuerza o agilidad. Las animaciones de la introducción y entre fases tenían una calidad (no una fluidez) digna de la serie de animación. La acción se desarrolla siguiendo los primeros capítulos del anime.

Ranma ½ Toraware no Hanayome
Sistema : PC Engine CD-ROM 2
Género : Cómic Digital
Fecha : 6/12/1991



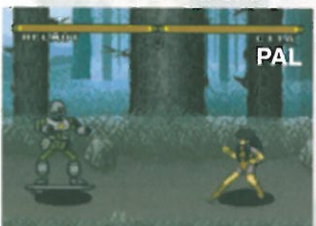
Un año después llegaba al público nipón el segundo de los "Ranmas". Una aventura del tipo "pulsa el botón continuamente si no sabes japonés" muy divertida, pero para los japoneses. De vez en cuando se nos presentaban unos menús y debíamos determinar alguna acción. Y muy de vez en cuando nos enfrentábamos a algún que otro personaje. La historia giraba alrededor de unas entradas, que ofrecía como premio el director de la escuela para quien ganara un concurso de su invención.

Ranma ½ Chounai Gekitouhen
Sistema : Super Famicom
Género : VS Fighting
Fecha : 27/3/1992

Ranma aterrizó en ***Super Famicom***. Si valoramos este juego como tal, tenemos uno de los peores juegos de lucha que ha dado la 16 bits de **Nintendo**. Pero si lo valoramos desde el punto de vista del fan del anime, veremos que está plagado de detalles y guiños al jugador. Desde los personajes que aparecen en los escenarios, hasta las divertidas fases de bonus.

¡CENSURA!
Irem se encargó de exportar el juego de **Masaya** a USA y a Europa. Metieron la zarpa bien metida y destruyeron todo lo bueno que tenía para traernos una grotesca adaptación llamada ***Street Combat***. Los personajes mutaron en ridículos monigotes sin sentido y entre otras cosas, se ventilaron el modo historia.





Ranma ½ Datou, Ganso Musabetsu Kakutou-ryuu!
Sistema : PC Engine Super CD-ROM 2
Género : VS Fighting
Fecha : 2/10/1992



Llegamos al tercer y último para **PC Engine**. Siguiendo con la tradición, tendremos escenas animadas en la introducción y entre fases, con la diferencia que tenían un colorido más vivo que los anteriores. El juego en sí es un *Fighting Game* un tanto peculiar. Las fases eran combates vistos en el manga. Disponíamos de dos ataques especiales por personaje y se saltaba pulsando un botón, como si de un juego de plataformas se tratase. En el bonus podíamos obtener vidas extra si ganábamos al Rey de las Cartas. La historia es de sobras conocida por todo fan de ***Ranma ½*** : Happousai escapó de la montaña donde lo atraparon Genma y Soun. Ranma debía aprender la técnica "*Hiryuu Shouten Ha*" para derrotarle. Un juego muy recomendable.

Ranma ½ Akanekodan Teki Hihou Toho
Sistema : Super Nintendo
Género : RPG
Fecha : 22/10/1993



Un *RPG* bastante aceptable con los personajes de **Rumiko** como protagonistas. Debíamos rescatar a Genma de un desconocido grupo de secuestradores. Clásicas luchas por turnos y unos gráficos aceptables nos esperaban en este cartucho.

Ranma en Game Boy







En 1990 llegaría el segundo juego de **Ranma** para consolas: ***Ranma 1/2: Kakuren Bodesu Match***. Era un juego de puzzle calcado al clásico ***Pengo*** de **Sega**.
Dos años después llegó el mejor **Ranma** de **GB**: ***Ranma 1/2: Netsuretsu Kakutouhen 1992***, un título que mezclaba la aventura con un desarrollo parecido al famoso ***Kung Fu Master***.
A medio camino entre un ***RPG*** y un juego de variedades (o pruebas), llegaba en 1993 ***Ranma 1/2: Kakugeki Mondou!!***, el último **Ranma** para la portátil más famosa que ha existido.

Ranma ½ Bakuretsu Rantouhen
Sistema : Super Nintendo
Género : VS Fighting
Fecha : 25/12/1992



De los Ranma de ***Super Nintendo***, éste era el que hacía más alusiones a la serie. El aspecto de los personajes era muy cómico. Cada golpe recibido suponía ver los caretos típicos del anime. El control se mejoró bastante con respecto al anterior, pero aún así faltaba pulirlo. **Masaya** hizo un buen trabajo en el aspecto sonoro, lástima que no introdujeran temas del anime. La historia llega hasta la lucha con Pantyhose Tarou y su transformación en bestia.

Ranma ½ Ranma 1/2: Byakuran Aika
Sistema : Mega CD
Género : Aventura / Comic Digital
Fecha : 23/4/1993



Otra aventura, esta vez para **Mega CD**. Los japoneses salieron ganando con respecto a la anterior aventura de **PC Engine**. Ranma debía investigar los misteriosos ataques a los mejores luchadores de Japón (entre ellos sus amigos y su padre). Los colores, aunque menos vivos que los de **PC Engine,** aprovechaban al máximo la limitada paleta gráfica de **Mega Drive**. La genial banda sonora fue editada en CD. Si a todo esto le añadimos las mejoradas escenas de lucha y la trabajada intro, se hacía obligada la compra. Como siempre, recomendable para quien sepa japonés.

Ranma ½ Chougi Ranbuhen Shogakukan
Sistema : Super Famicom
Género : VS Fighting
Fecha : 28/4/1994



En mi opinión, el mejor Ranma de ***Super Famicom***. **Rumic Soft** tomaba el relevo a **Masaya** para producir este adictivo juego de lucha. Ya de por sí, el *engine* era bastante aceptable. Por fin los ataques especiales se ejecutaban mediante secuencias "normales" de movimientos. Se usaban cuatro botones de ataque y el botón del salto desapareció, para dar paso al clásico sistema de salto pulsando arriba. Modo historia, buen plantel de personajes, luchas por relevos, *desesperate attacks*, buenos gráficos y una banda sonora que aún ronda por mi cabeza son sus avales.

Ranma ½ Ougi Jaanken Shogakukan
Sistema : Super Famicom
Género : Puzzle
Fecha : 21/7/1995



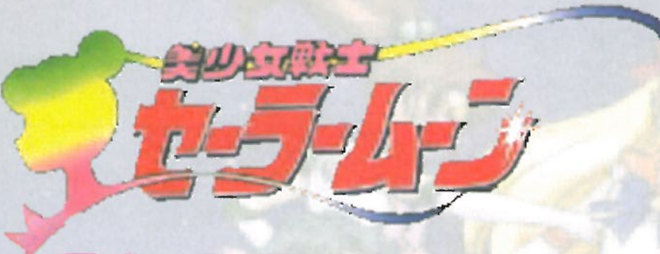
El último para ***Super Famicom*** fue un superadictivo juego de puzzle, basado en el popular juego de "piedra, papel, tijera". Debíamos colocar las piezas de tal forma que acumulásemos todas las posibles de un mismo tipo, para después colocar otra que las derrotase. Así nuestro personaje ejecutaba un ataque y le lanzaba piezas al contrario. Disponíamos de varios personajes a elegir, cada uno con sus características propias.

Ranma 1/2: Battle Renaissance
Sistema : PlayStation
Género : VS Fighting
Fecha : 6/12/1996





Y llegamos al último Ranma. ***Battle Renaissance*** no destacaba por ser una maravilla en ningún aspecto, pero al menos se dejaba jugar y tenía alguna cosilla que conseguía engancharnos. El más claro ejemplo son los diluvios y los géiseres que van apareciendo en un lado de la pantalla, con lo que si un personaje se podía transformar, debía esquivar la lluvia; y en caso de haberse transformado, buscar el géiser... pero claro, el rival no iba a dejar que le cambiaran de lado...





Bishoujo Senshi Sailor Moon

Sin duda, una de las series más seguidas por las chicas en nuestro país es **Sailor Moon**. A lo largo de los años sus seguidoras también han podido disfrutar de una increíble gama de videojuegos.
Este Shojo manga ha aparecido en diferentes plataformas con una gran variedad de juegos, intentaremos comentar todos los que han ido apareciendo en todas las plataformas.

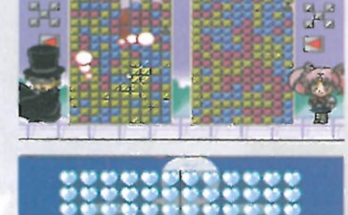
SUPER FAMICOM

Super Famicom (**SNES** japonesa) fue la consola que más sailors ha visto pasar por sus circuitos, el primero fue ***Sailor Moon*** (**SM** a partir de ahora) en 1993, seguido en ese mismo año por ***SM R***, ambos juegos son *beat'em ups* del tipo ***Final Fight***, y fueron todo un bombazo en su época.


SAILOR MOON


SAILOR MOON R

La historia de éstos está basada respectivamente en la primera y segunda parte del manga, hasta podemos contar con el señor del antifaz y su gran ayuda (no hace nada XD). Puedes elegir a cualquiera de las 5 sailors de la serie y utilizar sus poderes... vamos, que no os lo podéis perder.
Hay un juego de lucha que tenemos que mencionar y es el ***SM S Jougai Rantou*** (1994), que se basaba en la tercera parte del manga. Este juego de lucha VS al estilo ***Street Fighter*** tenía una animación aceptable, además contaba con todo lo necesario para ser un buen juego de lucha, agarres, especiales, combillos e incluso se podían organizar torneos.
Después hubo un *remake* del mismo juego, llamado ***SM Supers S: Zenin Sanka Shuyaku Soudatsusen*** (1996), el cual tomaba la historia de la cuarta parte del manga, cambiaba algunos escenarios, y su mayor novedad fue la posibilidad de manejar a la sailor Saturno.
También están disponibles varios juegos tipo puzzle para esta consola, como el rarito ***SM S Kondowa Puzzle de Oshioikiyo!*** (1994), el divertido ***SM S Kurukkurin*** (1995), los dos ***Fuwa Fuwa Panic***: ***SM SS FFP*** (1995) y ***SM Sailor Stars FFP 2*** (1996). Todos ellos tenían un peculiar sistema de juego (no veas cómo te enganchaban), sobre todo los ***Fuwa Fuwa Panic***.


SM S Puzzle de Oshioikiyo!


SMS Kurukkurin

Hablando de juegos de ***SM***, no podíamos olvidar el ***SM Another Story*** (1995) un *RPG*, donde manejando principalmente a Usagi (Bunny) y acompañado de las demás sailors, tendrás que subir de *level* sin parar en este título que mezcla varias partes del manga.


SM S Jougai Rantou


SM SS Shuyaku Soudatsusen


SM Sailor Stars FFPanic 2


SM Another Story



PORTÁTILES

De **SNES** pasamos a su hermana pequeña, la **Game Boy**, para la que en 1992 llegó el primer juego de esta maravillosa saga: ***Bishoujo Senshi SM***, al que al cabo de poco tiempo acompañaría ***Bishoujo Senshi SM R*** (1994). Ambos eran *RPGs*. Un detalle en especial, es que en la segunda parte incluye una opción para poder jugar al minijuego de ***Sailor V*** (es el juego que siempre jugaba Bunny en las salas recreativas de la serie)... un detalle muy gracioso.
Siguiendo con las portátiles, en ***Game Gear*** llegó ***SM S*** (1995) un divertido y vistoso juego que mezclaba elementos de *beat'em up* con plataformas.



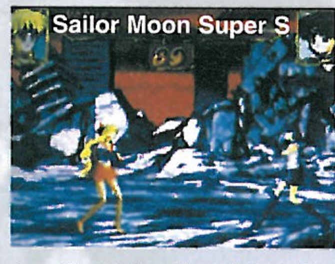
Bishoujo Senshi SM

Sailor Moon R

Sailor Moon S



OTROS SISTEMAS



Sailor Moon Super S



Kids Station: Sailor Moon

Para **PlayStation** llegó ***SM SS*** (1996), otro juego de lucha tipo ***Street Fighter***, pero aplicando horrorosamente el potencial de las consolas de *32Bits*. Este juego tenía unos gráficos *prerrenderizados* bastante bonitos, aunque un tanto borrosos. La jugabilidad (¡ah! pero, ¿se podía jugar a eso?) lo echaba todo por tierra. El mismo juego salió en el mismo año para **Saturn** con el nombre de ***SM SS Various Emotion.***
En la serie ***Kids Station*** de **PlayStation** (especialmente diseñada para los más pequeños, con un mando especial con los cuatro botones básicos, pero gigantes) llegó el último ***SM*** hasta la fecha: ***Bishoujo Senshi SM*** (2001). Es un juego muy simplón, en el que hay que colorear a las sailors, contestar a una serie de preguntas y demás juegos adecuados a la edad de las más jóvenes de la casa.

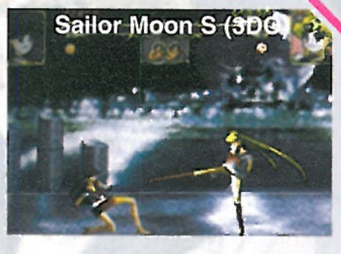


Sailor Moon (PCE-CD)

En **PC-Engine Super CD-Rom2 System** tuvimos ***Bishoujo Senshi Sailor Moon*** (1994), un cómic digital que seguía la primera parte de la serie, y ***BSSM Collection*** (1994), un pseudojuego en el que debíamos jugar con ellas a piedra papel tijera, al clásico juego de memorizar una secuencia y a jueguecillos del estilo.



Sailor Moon Collection



Sailor Moon S (3DO)

En la olvidada **3DO** encontrábamos ***Sailor Moon S*** (1995), el cual es para algunos (para quienes lo hemos jugado más bien XD) el mejor juego de lucha VS de ***SM***, gracias a sus bonitos gráficos 2D que superan de lejos a los de lucha de **SNES**.
Está claro que los más raros son los 3 de **Playdia** (consola de **Bandai** que ya hace tiempo que está KO): ***Sailor Moon S Quiz Confrontation!*** (1994), ***Sailor Moon SS and hiragana lesson*** (1995) y ***Sailor Moon obtain the first time*** (1995). Exclusivos para los japos, porque si no sabes el idioma, mejor olvídate (aparte que sólo salieron allí y cualquiera los encuentra ahora XD). El primero es un juego de preguntas, el segundo un título infantil para enseñar a los chavalillos a leer y el tercero una mezcla de ligoteo y pruebas.
Para terminar, vamos a hablar del seguramente el "juego dios" de los ***Sailor Moon***, el fabuloso ***SM*** para arcade (1995). Este juego es un destello para los ojos, con impresionantes gráficos en 2D, una jugabilidad endiablada y un ritmo de acción de lo nunca visto. El sistema del juego es, cómo no, del tipo *uno contra un montón*. La sorprendente calidad de este juego se la debemos a una compañía de prestigio como **Banpresto**, lástima que no haya salido de las recreativas japonesas.



Sailor Moon (Arcade)

YU★YU★HAKUSHO

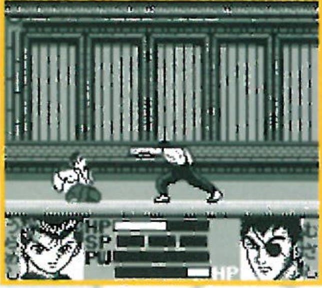


***Yu Yu Hakusho** es una de las series manga que mejor suerte han tenido al pasar al mundo del videojuego, todo ello gracias al furor que causó en 1994, algo que grandes compañías como **Namco** y **Sega** no dejaron escapar.*

Por fin editada en España en formato anime, nos ha llegado la serie de acción ***Yu Yu Hakusho***, que nos narra la historia de Yusuke, un joven que muere y es resucitado para convertirse en detective astral, y de sus compañeros Kuwabara, Hiei y Kurama, que unirán sus fuerzas para luchar contra el mal y guardar el orden entre el mundo astral y el de los humanos.

De este genial manga han salido varios títulos de gran calidad, al estar programado por grandes compañías en su mayoría. En **Game Boy** aparecieron tres juegos de acción (1,2 y 4) y un *RPG* (3). Los dos primeros llegaron en el año 1993 y los otros dos en el 94, por la compañía **Tomy.**







En **Game Gear** salieron otros dos juegos, en el año 94 y programados por **Sega**. El primero era un beat'em up en toda regla con los ataques especiales de la serie, mientras que el segundo era bastante parecido al sistema de juego del 1 y 3 de **Super Famicom** (ver página siguiente).





MEGA DRIVE

Pero donde tuvieron verdadero éxito los juegos de este manga fue sin duda en los 16 bits, con estupendos títulos.En enero de 1994, **Megadrive** acogió a ***Yu Yu Hakusho Gaiden***, una aventura del tipo *cómic digital*, con dosis de RPG programada por **Sega**. Y en ese mismo año, ***Yu Yu Hakusho*** de **Treasure**, un soberbio juego de lucha con increíbles combos al estilo del posterior ***Guardian Heroes***, una joya que te permitía disfrutar de combates a 4 jugadores.









*En las imágenes, **Yu Yu Hakusho** y **Yu Yu Hakusho Gaiden**, ambos para la 16 bits de Sega: MegaDrive.*

SUPER FAMICOM


Yu Yu Hakusho


Yu Yu Hakusho


Yu Yu Hakusho 2


Yu Yu Hakusho 2


Yu Yu H. Tokubetsuhen


Yu Yu H. Tokubetsuhen

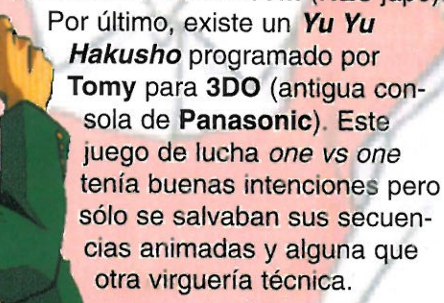

Yu Yu Hakusho Final


Yu Yu Hakusho Final

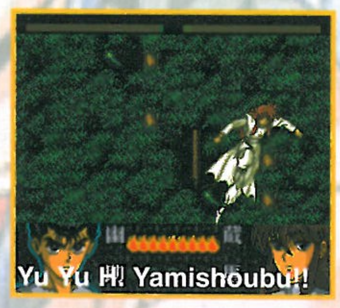
En **Super Famicom** aparecieron 4 juegos programados por **Namco**, todos ellos de gran calidad. El primero salió en diciembre de 1993, y es un híbrido entre juego de lucha y Rpg, un título muy original en el que destaca su divertido sistema de combates y el soberbio modo historia, amenizado con fantásticas intros. El segundo salió en junio del 94 y es un juego de lucha en estado puro. Destaca por el genial diseño de personajes y acabado, recoge la primera parte de la serie. El tercero salió en diciembre del 94, llamado ***Yu Yu Hakusho Tokubetsuhen***, retoma el estilo del primero con notables mejoras en el sistema de combate, muchos más personajes y mejores gráficos, ideal para jugar a dobles, pero hubiera sido perfecto con un modo historia al estilo del primero. El último para **Super Famicom** recibió el nombre de ***Yu Yu Hakusho Final***, salió en marzo del 95 y es un genial juego de lucha, con un magnífico diseño de personajes, bonitos escenarios y gran jugabilidad. Un juego que esconde multitud de golpes secretos. Esta versión junto a la programada por **Treasure** y la de **3DO** son consideradas como las mejores adaptaciones de la serie a videojuego.

En octubre del 93, **Banpresto** lanzó ***Yu Yu Hakusho Yamishoubu!!*** para ***PC Engine Super CD-Rom***. Se trataba de un juego en primera persona, donde debíamos disparar al contrario mientras éste se movía. Bastante soso y repetitivo, siendo todos los combates prácticamente iguales.

También hubo un ***Yu Yu Hakusho*** para el sistema **Datach** de **Bandai**, un aparato que permitía leer cartuchos especiales y códigos de barras en una **Famicom** (**NES** japo). Por último, existe un ***Yu Yu Hakusho*** programado por **Tomy** para **3DO** (antigua consola de **Panasonic**). Este juego de lucha *one vs one* tenía buenas intenciones pero sólo se salvaban sus secuencias animadas y alguna que otra virguería técnica.




Yu Yu H. Yamishoubu!!


Yu Yu H. Yamishoubu!!





CAPTAIN TSUBASA

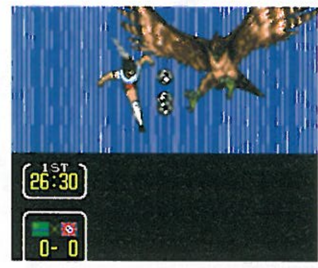


Aprovechando el tirón del mundial, vamos a dedicar un pequeño espacio a una de las series que más han pegado en este país, y una de las culpables de que en Japón sean fanáticos del deporte rey.
*La serie de **Captain Tsubasa**, **Oliver y Benji** para los de estas tierras, ha tenido una gran cantidad de conversiones al videojuego, aunque fuera de Japón, sólo llegará un juego para **NES** y **Megadrive** llamado **Tecmo Cup Football Game**.*

SUPER FAMICOM

-CAPTAIN TSUBASA 3
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Tecmo**
En la primera entrega para la flamante **Super Nintendo,** podremos ver las evoluciones de las estrellas de la liga japonesa en sus respectivos equipos, Tsubasa en Brasil, Kojiro Hyuga y Ken Wakashimazu en México, Taro Misaki en Francia y Genzo Wakabayashi en Alemania. Tras unos partidos en cada una de las ligas, llega el gran momento, empieza el campeonato del mundo juvenil donde todos se reencuentran.





-CAPTAIN TSUBASA 4 – PRO NO RIVAL TACHI
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Tecmo**
Con este título **Tecmo** rizó el rizó, ya que para esta cuarta entrega introdujo más personajes, equipos de todo el mundo y varias sub-historias. Cada vez que terminas el juego sube el nivel de dificultad y aparecen equipos nuevos.





-CAPTAIN TSUBASA 5
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Tecmo**
En este título hubo un gran cambio en el sistema de juego, ya que ahora es más parecido a un juego de fútbol de los de siempre, pero con los toques que caracterizan a la saga.
Para muchos este título era el principio del fin de la saga.

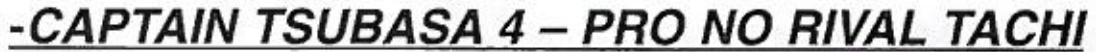




-CAPTAIN TSUBASA J
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Bandai**
Cambio de compañía y cambio radical de la calidad de la saga, **Bandai** intentó unir un juego de fútbol convencional con ***Captain Tsubasa,*** pero no lo pudo hacer peor, para mi gusto el peor de la saga con diferencia.





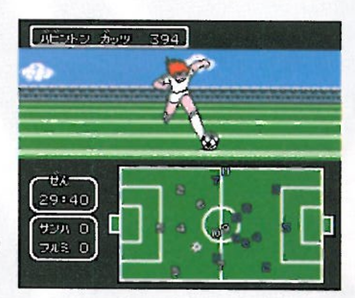




FAMICOM

-*CAPTAIN TSUBASA*
Consola: ***Famicom (NES)***
Compañía: **Tecmo**
El primer juego de esta serie es el que sentó las bases, una mezcla de fútbol + *RPG* muy novedosa y espectacular. La historia de este título empieza justo después de que Roberto se escapa a Brasil, dejando a Tsubasa, el cual tiene que seguir jugando en el Nankatsu para ganar el torneo juvenil y así poder ir a Brasil.

-*CAPTAIN TSUBASA 2 – SUPER STRIKER*
Consola: ***Famicom (NES)***
Compañía: **Tecmo**
Con notables mejoras, continuaban las andanzas de este jugador nipón. En este título nos situamos en Brasil, donde Tsubasa, bajo la tutela de Roberto, juega en el Sao Paolo, con el cual participará en la Rio Cup y conocerá a uno de sus mayores rivales, Carlos Santana.



-*FAMICOM JUMP – HERO RETSUDEN*
Consola: ***Famicom***
Compañía: **Bandai**
Famicom jump – Hero Retsuden apareció con motivo del 20 aniversario de la famosa revista **Shonen Jump**. En este *RPG* podemos encontrar a la mayoría de protagonistas de las series aparecidas en esta mítica revista tales como, Tsubasa, Seiya, Ryo Saeba, Arale, Kenshiro, Gokuh y un largo etcétera más.

CAPTAIN TSUBASA: EIKOU NO KISEKI
Consola: ***GameBoy Advance***
Compañía: **Konami**
Con la euforia del mundial, **Konami** aprovechó y sacó nuevos juegos de Tsubasa para **GameBoy Advance**, **Playstation *y Gamecube.*** El de **GBA** era un juego muy flojo que se jugaba con cartas, nada del otro mundo.

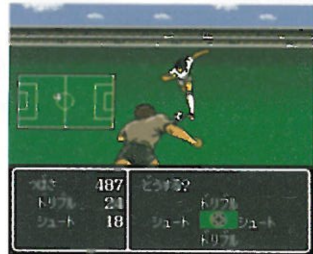


CAPTAIN TSUBASA: OUGON SEDAI NO CHOUSEN
Consola: ***GameBoy Advance***
Compañía: **Konami**
En **Gamecube** lanzaron un juego algo flojo. Donde se maneja-ba a un jugador imaginario que jugaba con Japón. Para mejorar, había que entrenarlo como si de un ***tamagotchi*** se tratase.

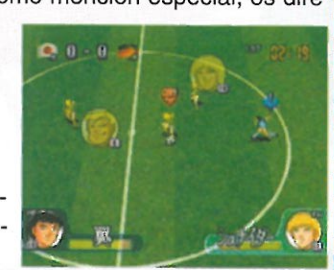
OTROS

-*CAPTAIN TSUBASA*
Consola: ***Mega CD***
Compañía: **Tecmo**
Lo único a destacar de esta entrega, es que es la única que sigue la serie de TV al pie de la letra, sigue la tónica de la segunda y tercera entrega.

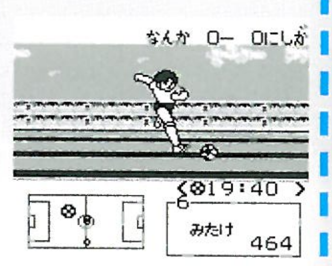




-*CAPTAIN TSUBASA J – GET IN THE TOMOROW*
Consola: ***Playstation***
Compañía: **Bandai**
El primero de los títulos de **Tsubasa** para **PSX** aprovechaba el potencial para introducir animaciones extraídas de la nueva serie, cosa que cabe destacar por su calidad. En esta entrega desaparece casi en totalidad el toque *RPG*, para dar paso a un juego de fútbol bastante flojillo, eso sí, muy espectacular. Como mención especial, os diré que salió una versión de coleccionista de este título llamada ***CAPTAIN TSUBASA J – All Japan The New Generation***, basada en el mismo juego aunque con más animaciones y personajes. Es un juego muy complicado de ver o conseguir.



-*CAPTAIN TSUBASA – VS*
Consola: ***GameBoy***
Compañía: **Tecmo**
Para la portátil de **Nintendo** también hubieron versiones de Tsubasa. Sin tener unos grandes gráficos mantiene el espíritu de la serie intacto.



-*CAPTAIN TSUBASA J*
Consola: ***GameBoy Color***
Compañía: **Bandai**
Este título tampoco sobresale demasiado, meramente alguna cosilla de interés sin importancia, pero poco más.

-CAPTAIN TSUBASA: ARATANARU DENSETSU JOSHOU
Consola: ***PlayStation***
Compañía: **Konami**
Este juego era mejor que el de **GBA** y cambiaba el sistema de juego, pero sin gustarte mucho el manga pierde toda la gracia.

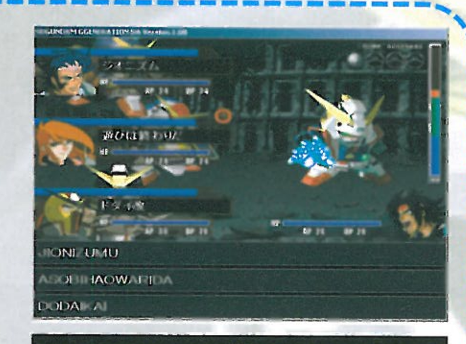
MOBILE SUIT GUNDAM

En esta ocasión nos es imposible comentar todos los juegos de Gundam en sólo dos páginas. Entre los que aparecieron en **Famicom** y **Super Famicom** (porque ninguno salió fuera de Japón) casi llegan a los 50 títulos. Destacaremos los mejores y los más recientes.

SD Gundam G Generation (todos). Desde los aparecidos para **Super Famicom** hasta las versiones de **Wonder Swan** y **WSC**, pasando por **PlayStation** y la más reciente de todas: ***SD Gundam G Generation Neo***, para **PS2** (sin contar el ***G Generation DA*** para PC, pues no es exactamente un juego).



Todos son entretenidos y complejos juegos de estrategia multiescenario. Generalmente, el objetivo es proteger la base y destruir la enemiga. El terreno no tiene mucha importancia, ya que hay naves que no pueden bajar a ayudar en tierra, y mechas que no pueden volar. También existe el terreno espacial. En una misma batalla, puede haber más de seis terrenos, desarrollándose una batalla independiente en cada uno, y pudiendo subir o bajar al siguiente si nuestra unidad nos lo permite (un mecha que pueda volar e ir al espacio, por ejemplo). El más destacado es ***G Generation F***, de ***PSX***. Consta de tres CDs, posee una genial intro y está dividido por series. Además, tiene un disco de expansión llamado ***GG F-IF***.





MS Z Gundam Zenpen y ***Kouhen*** (4/1997). Primera y segunda parte de un mismo juego, que se vendió en dos entregas por separado. Se le podría comparar en cuanto a sistema de juego con ***Macross: Do You Remember Love?***. Tomando como base el *engine* del primer ***Gundam*** para ***Sega Saturn*** (que no estaba mal), **Bandai** nos ofrecía un juego totalmente renovado y de buena factura técnica. Mención especial merecían los incontables cinemas extraídos del anime.





Giren's Ambition (todos) para diversos formatos, son considerados los más tácticos juegos de ***Gundam*** jamás creados. Eligiendo uno de los dos bandos, se nos encomendaba la misión de defender la Tierra o de conquistarla, avanzando posiciones y vigilando que no conquisten lo que es nuestro.



MS Gundam Side Story (todos). En ***Sega Saturn*** ya tuvimos la oportunidad de ver tres entregas. Sin duda, ***0079 Side Story*** para ***Dreamcast*** es la mejor de todas. Bajo una perspectiva en primera persona, y ayudado por 2 compañeros controlados por la CPU, había que cumplir una serie de misiones. Bastante adictivos.



Gundam Wing Endless Duel (29/3/1996). **Super Famicom** tuvo la suerte de acoger la más grande entrega en el terreno de los *fighting games*. Ambientado en la siempre bien recordada ***Mobile Suit Report Gundam Wing***, nos daba la oportunidad de enfrentar a los más que populares personajes del anime.



Gráficos espectaculares (para una ***SNES***), sonido magistral y una jugabilidad a prueba de bombas. Incluso se podían realizar *chain combos* al estilo de la saga ***"VS"*** de **Capcom**. A ver cuándo se anima alguna distribuidora de una vez y nos trae la serie, que ya la ha visto medio mundo...



Gundam The Battle Master 1 y ***2*** y ***Battle Assault 2***. Se pueden considerar como los sucesores de ***Endless Duel***. ***Playstation*** nos asombraba plasmando unos *sprites* gigantescos en pantalla y sin apenas tiempo de carga. Los personajes eran inventados, pero no los mechas. La versión americana y europea de la segunda entrega de ***BM*** sí que tenía los pilotos reales. Como detalle a agradecer, añadieron a Heero Yuy de ***Gundam Wing*** y a su Wing Zero.





Federation Vs Zeon & DX para ***arcade***, ***Dreamcast*** y ***Playstation 2*** ha sido la aportación de **Capcom** al universo ***Gundam***. Es sin duda el mejor y más jugable arcade en el que aparecen los mechas de **Sunrise**. Lo analizamos en el primer número de ***Games Tech***. Se espera su secuela basada en la alabada serie ***Z Gundam***.



Y MÁS GUNDAM

Desde que se hizo este especial hasta ahora no han parado de aparecer juegos de **Gundam**.

> En **PS2** apareció ***MS Gundam: Lost War Chronicles*** (1/8/2002), un calco descarado del juego de **Capcom**, con muchos más mechas y opciones, pero con peor jugabilidad. Podíamos personalizar los parámetros de nuestro mecha para ajustarlo mejor al terreno de batalla o al adversario.

> En Japón los usuarios de PC pudieron jugar a ***MS Gundam: Network Operation*** (12/3/2002), un título que, como ya indica su nombre, podía ser jugado online, previo pago de una "licencia" para jugar. Era un juego de tablero, mezcla del estilo de los ***G Generation*** con los ***Giren's Ambition***.



> Y llegamos a los móviles. En Japón, la telefonía siempre ha estado a años luz del resto del mundo, y a siglos luz de lo que llega a España. Mientras allí tenían juegos de calidad, en color y de mil series y sagas de prestigio, aquí aún jugábamos al triste juego de la serpiente. Menos mal que la cosa empieza a mejorar, pero aun así, comparad los jueguecillos que ya están por aquí con las pantallas de al lado, todas de juegos de **Gundam**.











Se trata del mecha más famoso de todos los tiempos y, aunque tenga unos añitos, hoy en día seguimos teniendo lanzamientos de Mazinger Z

Pocos son los títulos exclusivos del legendario robot de **Go Nagai**...

Juegos exclusivos de Mazinger Z

> En ***Mazinger Z*** (25/6/1993) para ***Super Famicom***, hallábamos un clásico juego de acción. Debíamos seguir el argumento de la serie y derrotar al Dr Infierno y sus esbirros Ashura y Broken. Dependiendo del nivel de energía, el gigante de acero podía ejecutar sus característicos ataques.



> ***Mazin Saga*** (1993), fue la creación de la propia **Sega** para ***Mega Drive***. Basado en el manga del mismo nombre. Se trataba de un *Beat em Up* con luchas *One to One* contra los gigantescos jefes. Podíamos ejecutar movimientos especiales, lo que le daba dinamismo al juego. Lo peor: el diminuto tamaño de los *sprites* en las fases "de a pie". Llegó a USA y Europa bajo el nombre de ***MazinWars*** (siempre tocando los nombres...).



> ***Mazinger Z*** (1994) para *arcade* fue un delirio para los fans. Si pensamos en un adictivo y espectacular *Shoot em Up*, le añadimos la licencia de ***Mazinger Z***, y lo



dejamos en manos de los genios de **Banpresto**, sólo podía salir una maravilla. Nos daba la opción de escoger entre ***Mazinger Z***, ***Great Mazinger*** y ***Grendizer***. Lástima de no tener una conversión para consola.

Juegos compartidos

No estaban dedicados a ***Mazinger Z***, pero en los siguientes juegos aparece compartiendo el plantel con otros mechas.

> Todos los ***Super Robot Wars***. En la soberbia saga de **Banpresto** / **Winky Soft** siempre aparece el buen Koji kabuto a los mandos de su robot, incluso en algunas ocasiones lo deja "aparcado" para subirse al Mazinkaiser.



SRW IMPACT (PS2)

> **Battle Dodgeball 1 y 2** para ***Super Famicom***. Eran los clásicos juegos de balón prisionero, pero con tiros especiales. En la primera parte formaba equipo con Getter Robo y Great Mazinger, mientras que en la segunda lo hacía con Devilman y Siren.



> ***Chara Wars*** (28/8/1994), ***Super Famicom***. Junto con ***Devilman***, debían limpiar las calles de malvados en esta mezcla de *Beat em Up Super* y aventura con look en *Súper Deformed*.



> ***Super Robot Shooting*** (20/3/1997), ***PSX***. Un *shooter 3D* con un desarrollo muy parecido al de los ***Afterburner***, en el que cada fase representaba una serie de anime de los *mechas* disponibles, entre los que estaban ***Beast Machine Dancouga***, ***Yuusha Raideen***, ***Aura Battler Dumbine***, ***Shin Getter Robo***, ***Super Electromagnetic Machine Voltes V***, la película de ***Gundam: Char's Counter Attack*** y por supuesto ***Mazinger.***





***Macross**, o lo que es lo mismo, **Robotech**, se ha caracterizado por poseer la mayor cantidad de shooters dedicados a una saga de anime. Nos faltan algunos por comentar, que los omitimos por falta de espacio y por su baja calidad en general.*

> ***Macross 2036*** (3/4/1992) para ***PC Engine Super CD-Rom 2***. Un buen *shooter* horizontal que flojeaba un poco en la jugabilidad, pero destacaba enormemente gracias a sus escenas animadas. Su banda sonora remezclaba con gran acierto piezas del anime y añadía composiciones originales.



> ***Macross: Scrambled Valkyrie*** (29/10/1993), de **Zamuse**. Vio la luz en ***Super Famicom***, siendo un digno *shooter* a la altura de los más grandes. A la calidad general del juego se le añadía el encanto de poder elegir los personajes del anime. Podíamos cambiar entre Valkyria, Battroid o Gerwalk en cualquier momento. Banda sonora apoteósica y una dificultad espantosa ponían la guinda final.



> Entrando en los 32 bits, no podemos dejarnos a ***Macross: Do You Remember Love?*** (6/6/1997) para ***Sega Saturn*** (versionado dos años después para ***PlayStation***). Basándose plenamente en la película homónima producida en 1984, asumíamos el papel de Hikaru en la lucha contra los Zentraedi y Meltraedi. En los dos CDs que constaba el juego, encontrábamos cinemas para aburrir, extraídos directamente de la película. La última fase, con la canción de Minmei sonando de fondo, será difícil de olvidar.

> ***Macross Digital Mission VF-X*** (28/2/1997) no era una maravilla a nivel técnico, pero no importaba, ya que era tremendamente adictivo. Nos permitía cambiar de forma en cualquier momento para adaptarnos mejor a la batalla.

> No tardó en llegar la segunda parte, con el predecible nombre de ***Macross VF-X 2*** (2/9/1999). Mejoraba un poquito el criticable aspecto técnico y de alguna forma se hacía más jugable.

> ***Macross Plus Game Edition*** (29/6/2000) fue un *shooter 3D* (a lo ***Ace Combat***) para **PSX**, bastante aceptable. Permitía elegir entre Isamu y Guld, enfrentándolos constantemente. Dos jugadores podían medir sus fuerzas gracias al modo VS con pantalla partida. Incluía cinemas extraídos de los OVAS.



> ***Macross VO*** (3/2001) fue un juego para PC de gran factura técnica. Los modelos en alta resolución dejaban en evidencia a los vistos hasta esa época.



Su gran aliciente era la opción de juego en red. Como aspecto negativo: los personajes no eran los del anime.

> ***Robotech Battlecry*** (24/9/2002) era un buen intento por parte de **TDK**, que si bien les salió entretenido, se esperaba mucho más del juego.



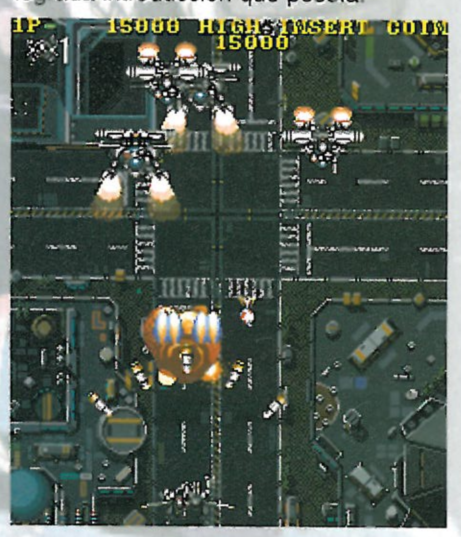
> De ***Robotech: The Macross Saga*** (16/10/2002) para **GBA** mejor ni hablar, más malo imposible.

Recreativas

> Entrando en el terreno de las máquinas recreativas, ***Macross*** (1992) fue un espectacular *shooter* vertical que repetía los esquemas clásicos.

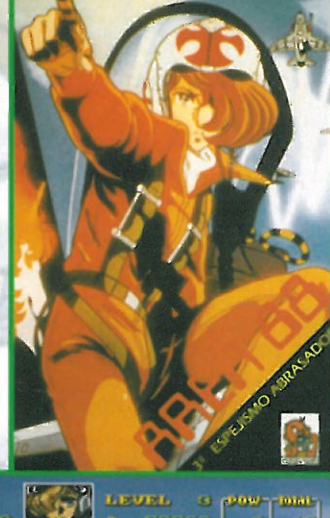
> De la mano de **Banpresto** nos llegó ***Macross II*** (1993). Esta vez el *scroll* pasaba a ser horizontal.

> ***Macross Plus*** (1996) retomaba el *scroll* vertical. Hay que destacar la lograda introducción que poseía.



AREA 88





Uno de los mejores juegos basados en manga existente es sin duda ***Area 88*** de **Super Famicom**, que aquí todos conocemos como ***U.N. Squadron***. La historia se basa en Shin Kazama, un joven engañado por su mejor amigo, el cual lo hace ingresar en la legión extranjera en la Guerra Civil de un país asiático, en el que es destinado al Área 88, donde intentará sobrevivir y escapar a su terrible destino.

Area 88 (el juego), es en sí un mata-marcianos con aviones modernos, en el que nuestro objetivo es conseguir dinero y derrotar al ejército enemigo para escapar del Área 88. Fue programado por **Capcom** y es una auténtica maravilla jugable, con unos gráficos soberbios, una música increíble y una ajustada dificultad... una auténtica obra maestra, que mejoraba la versión *arcade* que había salido anteriormente.

Las películas de ***Area 88*** fueron editadas en España.





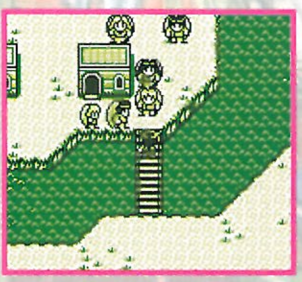
MAGIC KNIGHT RAYEARTH

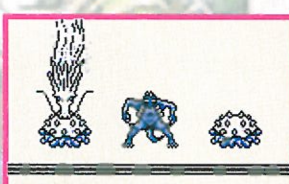
Del genial *shojo* manga del estudio **Clamp** se han desarrollado múltiples juegos para diversas plataformas. En las portátiles hay dos RPG para **Game Boy**, que salieron en 1995, y otros dos para **Game Gear**, un RPG en 1994 y un juego del tipo ***tamagotchi*** en 1995; incluso llegó a salir una edición especial de la portátil de **Sega**, basada en ***Magic Knight Rayearth***.

En 16 bits cabe destacar un RPG de la compañía **Tomy** que salió en 1995.













La mejor versión de este manga en videojuego apareció a finales de ese mismo año en **Saturn**, de la mano de **Sega**, un genial RPG de acción, estilo ***Zelda***, con magníficas intros anime y un colorido y jugabilidad sobresalientes. Como dato curioso, este juego tuvo el dudoso honor de ser el último juego para los 32 Bits de **Sega** que se editó oficialmente en EEUU.

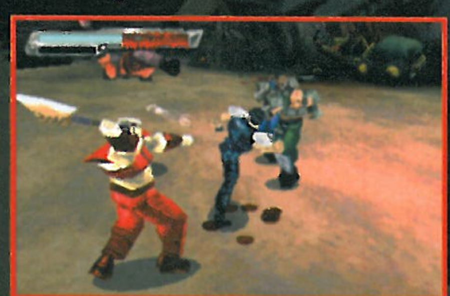


HOKUTO NO KEN

Hokuto no Ken (Fist of the North Star, para americanos y europeos), es para mí una de las mejores series de todos los tiempos, incluida la película y el anime. Nos centraremos en el segundo juego aparecido para Playstation, ya que para mí es el que mejor refleja el espíritu de la serie.

Hokuto no Ken: Seiki Matsukyu Seishi Densetsu.
El juego de **Bandai** está elaborado completamente en 3D.
Comenzando por la espectacular intro con la canción del opening original: *You wa shock!* La cual nos deja entrever la calidad de este título, que no es de los mejores para la consola de **Sony**, pero para los fans de la saga es imprescindible.
En esta entrega nos pondremos en el pellejo de Kenshiro como personaje principal, aunque en determinadas fases controlaremos a otros personajes. Nuestro trabajo consistirá en ir eliminando a todo contrincante que se nos ponga por medio, al estilo del mítico ***Final Fight***, pero todo en 3D (cosa que ya es habitual en este tipo de títulos), eso sí, siguiendo la trama de la serie y acabando con los enemigos, dándoles el famoso toque de gracia "*puño de la estrella del norte*".
El apartado sonoro cumple su función, destacando la canción del opening y los inestimables FX con los famosos gritos de Kenshiro por insignia.
Jugablemente, nos encontramos ante un título que no destaca demasiado por su dificultad, pero que en resumen, como ya he dicho, es un gran título para fans de *beat´m ups* en general y de la serie en particular.

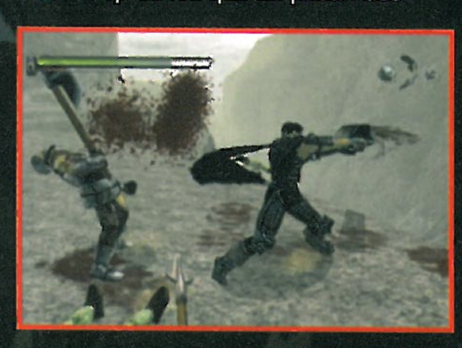
Otros juegos de Hokuto no Ken
En **Famicom** (**NES**) existen 4 juegos, dos RPG y dos de acción, no destacan mucho.
En **SFamicom** (**SNES**) hay 3 juegos de lucha que no valen nada y un RPG que tampoco es gran cosa.
En **Saturn** y **PSX** está ***Hokuto no Ken Seiki Matsukyu Seishi***, un juego / cómic digital.
En **Mega Drive** llegó uno de los mejores, un juego de acción que fue censurado en occidente y lanzado como "***Last Battle***".
En **Master System** pasó lo mismo, censuraron un buen juego y lo llamaron "***Black Belt***"
En arcade están los dos ***Punch Mania***, en donde hay que golpear sin parar a los seis "cacharros" que van apareciendo.
Ya por último, en Japón apareció para PC un "movido" juego para enseñar mecanografía.





SWORD OF THE BERSERK

Todo empieza con Gattsu, el poseedor de la *Dragon Slayer*, y Casca, los únicos supervivientes de una banda de mercenarios llamada los *Hawks*, éstos fueron asesinados por un clan llamado *God Hand*. En aquella batalla, Casca pierde la cordura, ya que es testigo de una matanza sin piedad (aunque en el anime explican que fue violada). Desde ese momento Gattsu emprende un viaje en busca de venganza.
Ésta es a grandes rasgos la introducción de ***SWORD OF BERSERK,*** un *beat´m up* de los que no pasan desapercibidos.



Gráficamente nos encontramos ante un título que es una maravilla técnica, personajes bien modelados, escenarios bien recreados, monstruos, armas y muchas cosas más, pero es cuando Gattsu alcanza el nivel *Berserk*, cuando este título alcanza las cotas de espectacularidad más altas, ya que la pantalla se oscurece, el ojo del protagonista se torna de color rojo (dejando un bonito rastros por allá donde pasa) y la *Dragon Slayer* pide saciarse con la sangre de los enemigos.
El apartado sonoro está a la altura del resto del juego a destacar el doblaje al inglés.
Una vez terminado el juego, podremos acceder a los extras que constan entre otros de una enciclopedia del mundo, una galería, poder visualizar las intros, un minijuego, un *BOSS Mode*, empezar el juego desde cualquier nivel y poder jugar con munición infinita.



A destacar el aumento de dificultad de las versiones USA y PAL sobre la versión japonesa.
Como conclusión final, deciros que es un título indispensable para los amantes de los *beat´m up* y de la serie.
Por cierto, la segunda parte viene de camino para **PlayStation 2**, y seguramente que llegará por aquí...



*Aunque ya hemos comentado en varias ocasiones algún juego de **Kinnikuman** (Muscleman), es hora de dar un repaso de todos sus juegos.*

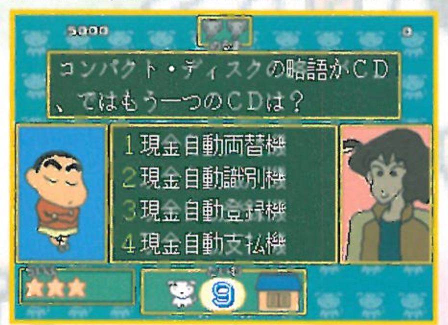
Para los que no conozcáis la serie, ***Kinnikuman*** es una serie de superhéroes que solucionan sus problemas en cuadriláteros de *wrestling*.
El primero llegó en 1985 en el ordenador **MSX**, su desarrollo era tan simplón que daba pena: tres enemigos a derrotar, que se van sucediendo de forma infinita.
El mismo año apareció ***Kinnikuman: Muscle Tag Match***, superando en todo al primero, pero aún así sin destacar demasiado.
Kinnikuman: Kinniku Ookurai Soudatsusen llegaría dos años después para **Famicom Disk System**, siendo un juego de acción lateral.
El personaje ***Ramenman*** tuvo su propio juego (bastante malo), que se basaba en su propia serie de anime (tuvo éxito el chino).
Ya en 1992, en **Game Boy** apareció un divertido juego que usaba la esencia del primero de **NES**, pero con más jugabilidad.
Bajo el nombre de ***Kinnikuman: Dirty Challenger*** se esconde uno de los peores.
En 1992 nos presentaban este bodrio en **Super Famicom**, injugable y de una dificultad espantosa.
En **Gamecube** tenemos ***Kinnikuman Nisei***, sin duda el mejor juego de Kinnikuman, que ya fue comentado en el número 6 de **Games Tech**.
Otra versión de ***Kinnikuman Nisei*** llegó a **GBA**. Aunque sin alcanzar la calidad del de **GC**, este juego puede hacernos pasar ratos entretenidos, lástima que le falta un modo de lucha por parejas.
En **Wonder Swan Color** tenemos ***Kinnikuman Nisei: Dream Tag Match***, un juego que aunque fuera lanzado el año pasado, es toda una mejora del ***Muscle Tag Match*** de **NES**, pero adaptado con los nuevos personajes de la última temporada.
Ya en **Wonder Swan Crystal** ha salido recientemente una aventura conversacional (de las de ir dándole al botoncico si no sabes Japonesico), sus buenos gráficos son su principal baza.

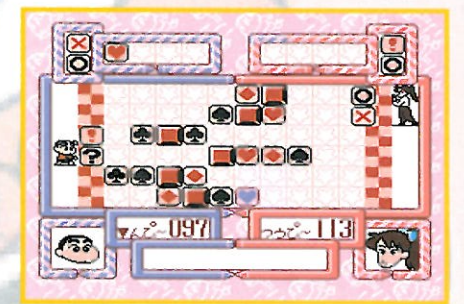




*¿Cómo íbamos a ampliar nuestro especial de videojuegos manga sin hablar de la serie que más bombo está dando? ¡Nos estamos refiriendo a **Crayon Shin Chan**!*

El niño más repelente de la tele ha tenido un chorro de juegos, que por lo general poco han tenido que ver con el manga (aunque tampoco es que éste tuviera mucho argumento).
En arcade los japoneses jugaron a ***Crayon Shin-Chan Orato Asobo*** (1993) y ***Quiz Crayon Shin-Chan*** (1993). El primero se puede jugar, pero el segundo es un *quiz*, es decir, un juego de preguntas, y como está en perfecto japonés...
Famicom tuvo un juego y medio de Shin Chan. ***Crayon Shin-Chan: Orato Poi Poi Bandai*** (1993) se vendió en versión normal y **Datach** (un aparatejo que usaba cartuchos especiales y leía códigos de barras, convirtiéndolos en datos para usarse en los juegos).
En **GB** llegaron nada menos que cinco. ***Crayon Shin-Chan*** (1993), ***CSC 2*** (1993) ***CSC 3*** (1994), ***CSC 4*** (1994) y ***Crayon Shin-Chan: Ora no Gokiken Collection*** (1996). Todos eran de plataformas, excepto el 3 y el 5 que eran de pruebas.
Game Gear recibió en 1995 otro juego de pruebas basado en Shin Chan.
En **Super Famicom** llegó ***Crayon Shin-Chan Arashi wo Yobu Enji*** (1993), en el que encontrábamos una mezcla de plataformas y *beat'em up*, que también llegó en **Mega Drive**. También en **Sfamicom**, los japos tuvieron ***Crayon Shin-Chan 2 Daimaou no Gyakushuu*** (1994), muy parecido al primero, y ***Crayon Shin-Chan: Osagusu Dobon*** (1996), otro de pruebecillas.







OTROS DESTACADOS

Para acabar este especial de videojuegos basados en manga, qué mejor que hacer un rápido repaso a algunos de los títulos que no hemos podido dedicarles alguna página.



Empezaremos con ***Urusei Yatsura***, también conocida como ***Lamu***. ***Urusei Yatsura: My Dear Friends*** (15/04/1994) de **Game Arts** para ***Mega CD*** fue el mejor con diferencia de los cuatro juegos basados en esta delirante serie de **Rumiko Takahashi**. Una especie de aventura gráfica con animaciones constantes y voces de los actores del anime. Muy divertido y original.



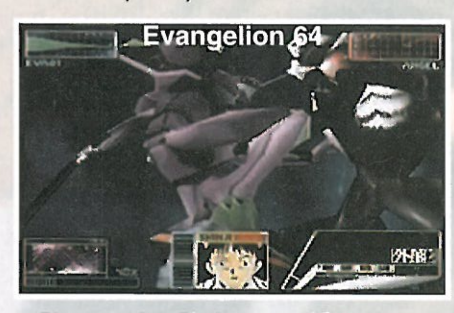
UY: My Dear Friends

> El posiblemente mejor anime de samuráis, ***Rurouni Kenshin***, tan sólo ha tenido dos títulos, ambos para **PSX**. De entre esos dos, destacaremos ***Meiji Kenyaku Romantan: Juuyuushi Inbou Hen*** (18/12/1997), un RPG a la antigua usanza con unas batallas espectaculares.



Rurouni Kenshin RPG

> La polémica ***Neon Genesis Evangelion*** ha tenido bastante catálogo de títulos, desgraciadamente si no eres un fan acérrimo de la serie verás que casi ninguno vale la pena. Tan sólo se libra ***Neon Genesis Evangelion 64*** (25/06/1999), para **N64**. Mezclaba diversos géneros, siendo el principal la lucha.



Evangelion 64

> ***Tatsunoko Fight*** para ***PSX*** (5/10/2000) fue un juego de lucha *one vs one*, que mezclaba sabiamente cuatro series de anime, de la productora **Tatsunoko**, en un mismo juego. Éstas eran: ***Gatchaman*** (***Comando G***), ***Casshern***, ***Polymer***, ***Tekkaman*** y ***Volter***.



Tatsunoko Fight

> En cada una de las entregas de ***Super Robot Wars***, hemos podido ver a infinidad de mechas. Súper robots como ***Mazinger Z***, ***Daitarn 3***, ***Combattler V***, ***Gunbuster*** y real robots de la talla de ***Gundam***, ***Aura Battler Dunbine***, ***Macross*** y ***Nadesico***. La lista es inmensa.



Super Robot Wars Alpha 2

> ***Getta Robo Daikessen!*** (9/9/1999) fue el único videojuego dedicado exclusivamente a la segunda gran serie de mechas de **Go Nagai**. Un clónico de los ***Super Robot Wars***, pero con un acabado bastante superior a éstos (en esa época).



Getta Robo Daikessen!

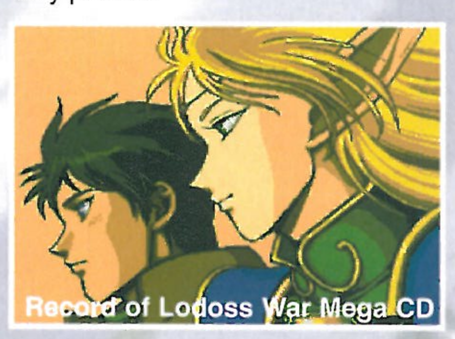
> ***Ghost in the Sell*** tan sólo ha tenido una adaptación al videojuego. El ***Ghost in The Shell*** (17/7/1997) para **PSX** mezclaba acción en primera persona con algo de plataformeo en las últimas fases. Secuencias de



Ghost in the Shell

anime creadas para el juego, un motor suave y mucha acción eran sus avales. Fue distribuido en Europa (con unas franjas PAL de cine), pero a ver quién lo encuentra ahora.

> ***Record of Lodoss War*** no ha tenido ningún juego que sobresalga. Todos han sido RPG o SLG (estrategia) a excepción del de **Game Boy**. Si tuviéramos que quedarnos con alguno, lo haríamos con la entrega de **Mega CD**, un SLG al estilo de ***Shining Force***. ***Record of Lodoss War: OAU*** para **Dreamcast** tampoco estaba mal, le faltaba una mayor profundidad en la historia y se hacía muy pesado.


Record of Lodoss War Mega CD

> Otra serie que estuvo y sigue estando de moda es ***Detective Conan*** y eso no se podía desaprovechar sin lanzar un puñado de juegos en diversas plataformas. La pena es que todos son incomprensibles e injugables sin saber japonés, pues como es lógico, Conan debe buscar pistas y resolver casos.



D.Conan Yugure No Koujo (WSC)


Inuyasha Sengoku Otogi Kassen

> ***Inuyasha*** ya va teniendo sus juegucillos (parece que le costaron arrancar). Los dos mejores son los de **PlayStation**: ***Inuyasha*** (un RPG) y ***Inuyasha Sengoku Otogi Kassen*** (de lucha, algo simplón).

> ***Gunnm***, más conocida por estos lares como ***Alita Angel de combate***, tuvo un genial juego en **PlayStation**. ***Gunnm Martian Memory*** (27/8/1998), el cual seguía magistralmente el desarrollo del manga. Los combates eran lo mejor de este título, que fue programado por **Banpresto**.


Gunnm Martian Memory

> L@s fans de ***Card Captor Sakura*** no han tenido mucha suerte, pues aunque algunos juegos estaban entretenidos, ninguno ha sido la maravilla que se esperaba. Comentar que el peor es el de **Dreamcast** (***CCS Tomoyo no video Taisakusen***) y el mejor, el primero que se lanzó en **PlayStation** (***CCS Animetic Story Game***).

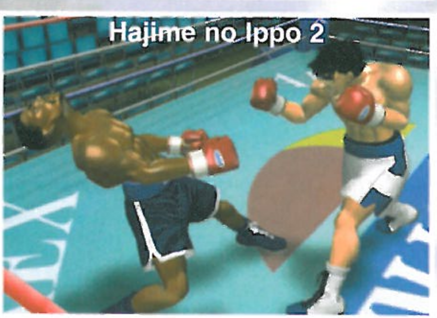
> Llegamos a **Nadesico**, una serie que al ser **Sega** uno de sus patrocinadores, era de esperar que la mayoría de sus juegos llegaran a sistemas de ésta. Dos llegaron en **Saturn** y otro en **Dreamcast** (***The Mission***), siendo este último el mejor de todos, aunque cuesta pillarle el tranquillo, porque el idioma te puede echar para atrás. En ***Game Boy*** hubo un juego de tablero que tampoco estaba mal.



CCS Animetic Story Game


Blank of Three Years (Saturn)


Naruto (GC)


Hajime no Ippo 2

> ***Naruto*** ha sido toda una revelación y esto se ha hecho notar en el terreno de los videojuegos. ***Naruto*** ya pulula por **GBA**, **PSX**, **GC**, ***Wonder Swan Color*** y próximamente lo hará por **PS2**. Aunque todos sean bastante aceptables, nos quedamos con la entrega de **GBA** y sobre todo con la de **GC**, un juego de lucha en 3D, de los que tanta falta le hacen a la mayor de las consolas de **Nintendo**.

> El famoso manga de boxeo ***Hajime no Ippo*** está más de moda que nunca, prueba de ello son los dos juegos de **PS2** (uno incluso llegó aquí camuflado bajo el nombre de "***Victorius Boxers***") y otro que está en camino. Además, en **GBA** está uno de los mejores ***Hajime no Ippo: The Fighting***, programado por **Treasure**. También hay que mencionar la entrega de






Kenyuu Densetsu Yaiba


Dr Slump

PlayStation y las dos de PC al estilo de ***The Typing of the Dead***.

> El joven samurái ***Yaiba*** contó con tres juegos, a cual mejor. Un RPG para **Super Famicom**, y sendos juegos de plataforma para ***Game Boy*** y ***Game Gear***.

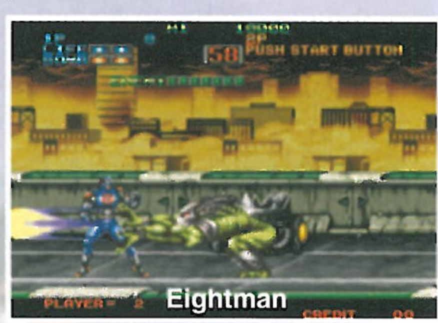
> Pese a ser un conocidísimo anime, ***Dr Slump*** no tuvo ningún videojuego dedicado hasta la más reciente serie (peor que la original). Aun así, ***Dr Slump*** (18/03/1999) para ***PSX*** sabía interpretar el espíritu del anime en una aventura tridimensional.

> Los videojuegos de **Slayers** no hacen justicia a la calidad del anime.


Slayers Royal

Todos son graciosos y conservan el espíritu de la serie, pero poco más. Los que más se pueden salvar son los ***Slayers Royal*** (1 y 2), para **Saturn** y **Playstation**. En ellos encontrábamos una mezcla de aventura gráfica y estrategia en las batallas. Todo ello amenizado por los cinemas originales que se incluían.

> El desconocido manga ***Eightman*** tuvo la suerte de que su único videojuego aterrizó en ***Neo Geo***. Una interesante combinación de *beat'em up* y plataformas.



Eightman

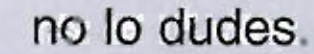
> El nivel de los juegos basados en ***Far East of Eden*** era bastante alto. Sólo hace falta fijarse en ***Far East of Eden Zero*** (22/12/1995) de ***Super Famicom***, un genial RPG con detalles como un reloj interno que serviría para cambiar acontecimientos dependiendo de la fecha. ***Kabuki Klash*** (***Tengai Makyou Shinden***) para **Neo Geo** fue uno de los mejores juegos de lucha que ha dado un anime.



Kabuki Klash

> Para concluir, hablemos de ***Zenki***. Por increíble que parezca, todos los juegos basados en el anime de ***Zenki*** han sido bastante buenos; desde los plataformeros de ***Super Famicom*** y ***Game Gear***, hasta el de película interactiva de **PC-FX.** Si tienes la oportunidad de hacerte con alguno, no lo dudes.

Zenki (PC-FX)



Y hasta aquí llega este remake del especial videojuegos manganime. Sabemos que nos hemos dejado muchos juegos en el tintero, pero el espacio no da para más (ahora más que nunca). Aun así, hemos intentado incluir los más importantes de las series más conocidas.

STAFF DEL ESPECIAL

Págs. 11 ~ 15, 22 ~ 25, 28 ~ 31
Por Real Yagami

Págs. 16 ~ 17
Por Real Caocao y Ryofu

Págs. 18 ~ 19, 26
Por Evil Ryu

Págs. 20 ~ 21, 27
Por Zer0Sith

Remake de ***Sailor Moon*** por **Sailor Mari**, el resto de remakes de todos los textos originales, por **Real Yagami**.







Descubre la verdadera historia de Sega Saturn, desde su nacimiento hasta su muerte. Los modelos, accesorios, curiosidades y todo aquello que siempre quisiste saber.

FICHA TÉCNICA

CPU

2 procesadores Hitachi SH2 32 bit RISC.
1 Procesador Hitachi SH1 32 bit Risc.
VDP 1 (video display processor) 32 bits.
VDP 2 (video display processor) 32 bits.
Saturn Control Unit (SCU).
Motorola 68EC000 (sonido).
Yamaha FH1 DSP (sonido).

MEMORIA

2MB (16 Megabits) RAM.
1.54MB (12 Megabits) video RAM.
540KB (4 Megabits) audio RAM.
540KB (4 Megabits) CD-ROM cache.
540 KB (4 Mbit) IPL ROM.
32KB RAM memoria interna.

VíDEO

VDP 1 32-bit video display processor.
Engine procesador de sprites, polígonos, y geométrica.
Dos 256KB frame buffers para efectos de rotación y scalling.
- Texture Mapping.
- Goraud shading.
- 512KB de cache para texturas.
VDP 2 32-bit para fondos y planos de scroll.
- Gestión de planos de fondo.
- 5 Planos de scroll.
- 2 planos de rotación.
200,000 polígonos con texturas por Segundo.
500,000 polígonos sin texturas por Segundo.
60 frames de animación por Segundo.
Paleta gráfica de 24-bit (True-Color).
16.8 millones de colores.
Resolución: 352 x 240, 640 x 240, y 704 x 480 píxels.

AUDIO

22.6MHz Yamaha FH1 24-bit digital signal processor
11.3MHz Motorola 68EC000 procesador de sonido.
32 canales PCM (pulse-code modulation) .
8 FM channels.
44.1KHz de sampleado.

ALMACENAMIENTO

CD-ROM 2X.
320KB / segundo de tasa de transferencia.
Audio CD compatible.
CD+G compatible.
CD+EG compatible.
CD single (8cm CD) compatible.
Vídeo CD, Photo CD, Electronic Books, digital karaoke (opcional).
Cartuchos de memoria de 512KB (opcional).

INPUT / OUTPUT

Puerto serie de alta velocidad.
Puerto interno de expansión 32bits.
Puerto interno multi-AV para adaptador de vídeo CD (MPEG)
Salida composite vídeo/stereo (standard)
NTSC RF (opcional)
S-Vídeo compatible (opcional)
RGB compatible (opcional)
HDTV compatible (opcional)
Control pad

DIMENSIONES

Ancho: 260 mm (10.2 in)
Largo: 230 mm (9.0 in)
Alto: 83 (3.2)

Sega Saturn : el nacimiento

*Año 1993, la época dorada de los 16 Bits, **Mega Drive** y **Super Nintendo** se disputaban el mercado, en Japón ganaba **Nintendo**, en América **Sega** y en Europa estaba equilibrado. **Sega** intentó inclinar la balanza a su favor arriesgando por un sistema de 32 Bits, pero no contaban con una tercera compañía.*

En plena época de los 16 bits, ya teníamos entre nosotros a dos consolas de nueva generación: **3DO** y **Amiga CD 32**. Estas consolas tuvieron el honor de ser las primeras consolas de la historia con arquitectura de 32 bits (con permiso de las pseudo consolas-PC **Marty FM Towns**). Aun contando con mayores posibilidades que los demás sistemas de la época, no tuvieron mucho éxito debido a su alto precio y escasez de juegos.

Hacía falta una consola que impulsara definitivamente el salto de los 16 a los 32 bits, y para los ejecutivos de **Sega** esa consola tenía que ser suya. Aparentemente no habría quien le hiciese sombra en la nueva generación, ni siquiera **Nintendo**, de la cual aún no tenían noticias de tener algún nuevo soporte en desarrollo.

A finales de 1992, se pensó en un proyecto que recogiera lo mejor de las placas **System 32** (2D) y **Model 1** (3D). Con esta fórmula pretendían crear "el sistema de 32 bits definitivo en gráficos 2D, aunque modesto en las 3D", se notaba un cierto miedo de dar el salto a la era poligonal. Esta máquina recibiría el nombre de **Giga Drive**, en clara referencia a **Mega Drive**. El proyecto avanzó hasta llegar a la fase de prueba del *hardware*, todo iba según lo previsto hasta que en noviembre de 1993 **Sony** anunció su entrada en el mercado doméstico de videojuegos, gracias a un desconocido sistema de 32 bits que vería la luz a finales de 1994 (**PlayStation**).

Esto no hizo sino revolucionar a **Hayao Nakayama**, el entonces presidente de **Sega**, que aceleró las cosas para lanzar su nueva máquina antes que lo hiciera **Sony**.

***Hayao Nakayama**, el entonces presidente de **Sega**, el hombre que tomó todas las decisiones.*

No iba a ser tarea fácil con tan sólo un año de margen, pero aun así la esperanza no se perdió, y al poco tiempo se empezaron a ver los primeros frutos. En un principio, pretendían aprovechar un mismo *hardware* para hacer dos máquinas distintas, una basada en soporte *CD-ROM*, y la otra en cartucho.

Júpiter sería el nombre de la unidad con cartucho, mientras que la versión CD recibiría el de (sí, lo habéis acertado) **Saturn**.

Se llegó a pensar en añadirle un lector de CD a **Júpiter**, para poder versionar juegos de **Saturn**, pero finalmente no sólo descartaron esta idea, también descartaron el prototipo en sí. No era lógico lanzar dos nuevos soportes a la vez, siendo uno inferior al otro. **Júpiter** pasó a llamarse ***Marte***, trasladando el proyecto a **Sega América**. El resultado fue lo que hoy conocemos como ***32X***, "la seta" para los amigos.

Sega seguía adelante en su carrera con **Sony** por el dominio de los 32 bits. Con el fin de no quedarse atrás tecnológicamente frente a su competidor, **Hayao** necesitó el soporte de grandes compañías como **Hitachi**, **JVC** y **Yamaha** para que aportaran parte del *hardware* necesario. Fruto de este acuerdo fueron los famosos procesadores **RISC SH2 32** de **Hitachi**.

Solucionado el problema de *hardware*, comenzaron con el diseño. Además del soporte CD, necesitaban algo revolucionario como lo fue el sistema de mandos por infrarro-

SEGA™



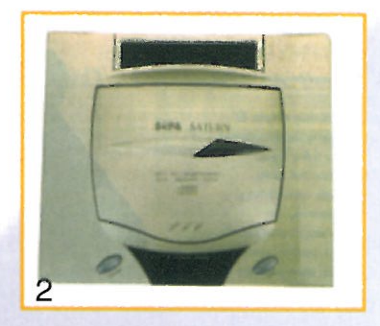
***Júpiter** pasó a ser lo que hoy conocemos como **32X**, una expansión para **Mega Drive** con la cual alcanzaba la cifra de 32 Bits. Según las publicaciones de la época: "**Mega Drive** + **Mega CD** + **32X** = **Saturn**". Ejem...*

jos del primer prototipo.
Lamentablemente la idea se desechó debido al palpable aumento en los costes de producción. El segundo diseño era muy similar a la versión actual, variando el color, una forma más cuadrada, y lo más importante, no disponía de entrada superior de cartuchos.
Por fin, a mediados de 1994, se hace pública la fecha definitiva de salida en Japón: a finales de ese mismo año. La máquina estaba prácticamente terminada, únicamente faltaban pulir los detalles finales y añadir el soporte *MPEG* y *Photo CD* mediante un cartucho y un CD adicionales.
Entramos en la recta final, con los equipos de desarrollo en manos de los programadores y el diseño final mostrado públicamente, tan sólo faltaba lanzarla al mercado y esperar resultados. En noviembre de ese mismo año, justo un año después de que **Sony** anunciara su **PSX**, **Sega Saturn** sale a la venta en Japón, cosechando buenas críticas en su lanzamiento. Nueve meses tuvimos que esperar los europeos para tener entre nosotros la versión *PAL*. El 8 de julio estaba en las tiendas, adelantándose a **PSX** en la carrera de los 32 bits.



***Saturn** ha sido una de las consolas con más modelos en el mercado. Además de los creados por la propia **Sega** (que no son pocos), tenemos los de **Hitachi** y **JVC**.*

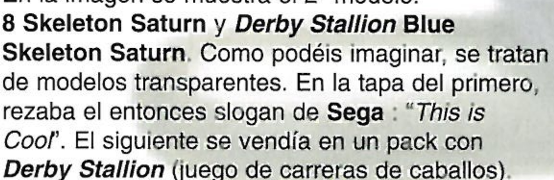

1


2


3

1 En el primer prototipo de **Saturn** los *pads* funcionaban por infrarrojos. No aparece la palabra **Saturn** por ningún lado.
2 El segundo prototipo, más parecido al actual. Destacan su color blanco y el no disponer de entrada de cartuchos.
3 Versión final de **Saturn**. Estas unidades durarían poco en el mercado debido al alto coste de producción. La versión europea era negra.
4 Segunda versión. Mejorando la arquitectura interna y abaratando materiales, lograron reducir el coste. La versión japonesa era blanca.
5 Hi Saturn, la versión de **Hitachi**. Se puede decir que es el modelo más cotizado de todos. La pantalla inicial era más espectacular.
6 Navi Hi Saturn GPS. Una rareza: **Hi Saturn** adaptada para tecnología *GPS*, aunque muy grande para llevarla en el coche. Tenía una pantalla *LCD* de gran calidad. Costaba 150.000 Yenes.
7 *V Saturn*. **JVC** también tuvo su oportunidad. Destaca su color grisáceo y sus botones de colores distintos. Costaba igual que el modelo normal. En la imagen se muestra el 2º modelo.
8 Skeleton Saturn y ***Derby Stallion* Blue Skeleton Saturn**. Como podéis imaginar, se tratan de modelos transparentes. En la tapa del primero, rezaba el entonces slogan de **Sega** : "*This is Cool*". El siguiente se vendía en un pack con ***Derby Stallion*** (juego de carreras de caballos).

4




5


6


7


8

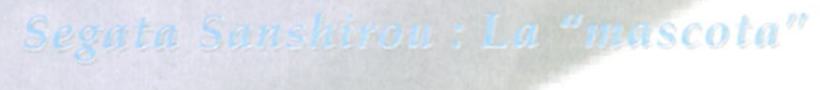


Todo llega a su fin

Saturn vendió prácticamente todas las unidades al poco de ponerse a la venta en el mercado japonés. Buena culpa de esto la tuvo ***Virtua Fighter***, el juego estrella de la compañía por aquel entonces, por supuesto otro factor decisivo fue haberse adelantado a **PlayStation** en la fecha de lanzamiento. Pero algo fallaba, muy pocos títulos estaban disponibles desde el principio, interesantes sólo uno.
PlayStation hizo su debut en Japón 11 días después, y lo hizo a lo grande, arropada con una espectacular campaña publicitaria y con la nada despreciable cifra de 17 títulos, entre ellos ***Toshinden*** y ***Ridge Racer***.
Poco a poco las compañías programadoras se fueron pasando al bando de **Sony**, la razón es de sobras conocida por todos: **Sega Saturn** era difícil de programar.
PSX se basaba en un potente procesador central, mientras que **Saturn** tenía dos (menos potentes que el de la máquina de **Sony**) trabajando en paralelo. Esto implicaba estar acostumbrado a programar el paralelo, cosa que la mayoría de programadores desconocen, por lo que fueron muchos los juegos en los que únicamente trabajaba un procesador, dejando al otro inactivo. El resultado fueron juegos que aprovechaban el 50% / 70% de la potencia real de la máquina.
Además, programar para **Saturn** requería conocer el *hardware* para el que se trabajaba, y saber hacerlo en *ensamblador*, programar para **Playstation** era tan simple como saber *C* (lenguaje muy extendido de programación).
Sega mandaba en Japón, pero **Sony** acortaba distancias, para **Hayao** era momento de lanzar su máquina en USA. Fue un lanzamiento muy prematuro, acompañado de una penosa campaña publicitaria, y muy pocos juegos. No hicieron otra cosa que matar a la fructífera **Mega Drive** para plantarle a la gente una consola que costaba 480 € y sin apenas juegos. **Nintendo** lo agradeció eternamente. En julio de 1995 se puso a la venta la versión *PAL* en Europa, acompañada una vez más de otra penosa (y costosa) campaña de publicidad, en la que en vez de mostrar los juegos, sacaban a "mamarrachos" a hacer el bufón (¡qué diferencia con los anuncios japoneses de Segata Sanshirou!). La consola fue ignorada por los europeos, las 80.000 pts que costaba tenían la culpa.
PlayStation arrasó en los mercados USA y europeo en poco tiempo. **Sega** tan sólo seguía en cabeza en Japón, hasta que llegó **Squaresoft**. Habiéndose liberado del contrato con **Nintendo** debido a la presión que ejerció **Hironobu Sakaguchi** (creador de la saga ***Final Fantasy***), **Squaresoft** anunció la séptima entrega de ***Final Fantasy***, esta vez en soporte CD, con vídeos, mejores gráficos, mejor banda sonora y... exclusivo para



*Cartel publicitario de **V Saturn**, el modelo fabricado por **JVC**.*



Segata Sanshirou : La "mascota"

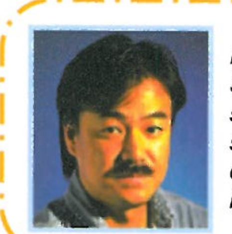
Ni Sonic, ni Tails, tampoco Alex Kidd. La auténtica "mascota" de **Sega Saturn** fue Segata Sanshirou. El actor Japonés **Hongo Takeshi** (***Kamen Rider*** entre otros) dio vida a este judoka que protagonizaba los spots publicitarios de **Saturn** en Japón. En ellos normalmente se dedicaba a mamporrear a todo aquél que jugara con algo que no fuera una **Saturn**, dejando una al lado de sus víctimas a modo de tarjeta de presentación.
Desprendía tanto carisma que hasta tenía diversos tipos de juguetes con su imagen. Murió salvando al edificio de **Sega** de un misil lanzado contra ésta a manos de alguien de **Sony** (como leéis). Podéis encontrar vídeos de Segata en el CD que acompaña a esta revista.





Un robusto hardware hacía de la **Saturn** prácticamente un tanque. Nunca se ha oído que alguien haya tenido que ajustar el lector de la máquina.

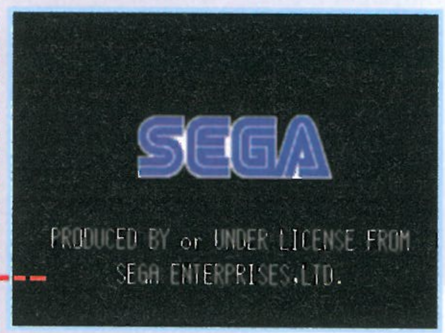
PlayStation. Un solo juego produjo un giro de 180º en la trayectoria de **Sega**, que vio cómo perdía el liderazgo a manos de **Sony**, pasando a ocupar el siempre amargo segundo puesto.
A partir de aquí tan sólo malas noticias: cancelación de juegos, poco software importado de Japón, compañías que cambiaban de bando...



***Hironobu Sakaguchi**, y su **FFVII**, exclusivo para **PSX**, desequilibraron la balanza.*

No fue hasta la última hornada de juegos que no se pudo ver el verdadero potencial de **Saturn**, pero ya era demasiado tarde.
Algunos directivos de **Sega** ya daban su consola por muerta; además ya tenían en marcha el proyecto **Katana**, lo que hoy conocemos como ***Dreamcast***. Y el resto, es historia.



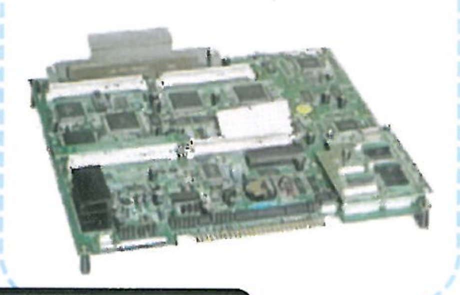




He aquí unas pantallas que os sonarán. De arriba a abajo: Pantalla de la Bios Europea / Americana, de la licencia, y del CD Player / Menú.

Y en arcade: ST-V

Sega necesitaba una placa arcade específica para asegurar las perfectas conversiones a ***Saturn***. **Model 1** estaba obsoleto, y **Model 2** era demasiado potente, hacía falta un término intermedio: ***ST-V***. También llamada ***Titán*** en EEUU, sería el equivalente actual de lo que es la placa **Naomi** con **Dreamcast**.
Se llegaron a producir cerca de 40 títulos, de los que apenas una quincena salieron fuera de Japón.





*Muchos países tuvieron prensa especializada en **Sega Saturn**, desgraciadamente no fue éste el caso de España.*

Accesorios para todos los gustos

*Con una cantidad de accesorios más que generosa, **Sega** se adelantó una vez más a sus competidores, permitiendo partidas online o visualizar videos MPEG. Algunos de estos accesorios no salieron de Japón, como es el caso del Twin Stick.*

Control Pad



Existente en varios modelos, ha sido uno de los *pads* más manejables de la historia. Aún hoy, hay quien prefiere jugar con un pad de **Saturn** a los juegos actuales. Disponible en versión por infrarrojos.

Vitua Stick



El *joystick* arcade que no debía faltar si queríamos echarnos unas partidas a algún juego de lucha. El control era perfecto, ejecutando los comandos con precisión. En 1996 apareció otro modelo, parecido al de los arcades japoneses.

3D Control Pad



El pad analógico de **Saturn**. Era bastante grande, pero no por ello dejaba de ser manejable. El control analógico tenía buen tacto y tenía gran precisión. Creado en principio para jugar al inigualable **Nights into Dreams**.

Net Link



Un pequeño módem, que una vez insertado en la ranura de cartuchos, permitía jugar (con juegos diseñados para ello) partidas online vía *Sega Net*, la red privada de **Sega**. Disponible en Japón y USA.

Virtua Gun



No podía faltar la clásica pistola. En el caso de **Saturn**, el diseño (y no el peso), era idéntico al de las recreativas de **Sega** por aquel entonces (léase ***Virtua Cop***). El modelo de la foto es el japonés.

Arcade Racer



Si no faltaba la pistola, tampoco podía hacerlo el volante. En esta ocasión el diseño no se correspondía con su homónimo en recreativa, pero aún así tuvo buena acogida.

Twin Stick



Disponible sólo en Japón, este stick doble nos permitía jugar a ***Virtual On*** con la misma precisión que en el arcade original.

***Multitap* de 6 jugadores**



Hasta hace bien poco, otro clásico entre clásicos de los periféricos. Permitía un máximo de seis jugadores simultáneamente, aunque pocos juegos lo aprovecharon.

Cartucho de memoria



Este cartucho venía a ser el equivalente a las actuales *memory cards*. Las partidas ocupaban espacio real (no "bloques"), por lo que se aprovechaba al máximo la capacidad del cartucho.

Cartuchos de expansión RAM



Anteriormente **SNK** creó el cartucho de 1MB. El de 4MB fue creado por **Capcom**. Ambos mejoraban la capacidad de manejar *sprites* de **Saturn**. El de 4MB se puso a la venta con ***X-Men vs SF***.

Tarjeta MPEG



Gracias a este accesorio podía visualizar vídeo-CD. Existía en tres versiones oficiales, la de **Sega**, **Hitachi** y **JVC**. La de la imagen es la de **JVC**.

Otros artilugios:

Analog Mission Stick
Virtua Stick Pro
Teclado musical Casio
Conversor RF
Cable S-Vídeo
Densha de Go! Controller
Teclado
Ratón
Ratón especial Sega Net
Ratón Sakura Taisen
Cartucho memoria ST 2
Photo CD
Electronic Book Operator
Floopy Disk Drive

Saga Destacada: Panzer Dragoon

*En cada sistema suele haber una saga que destaca sobre todas las demás, en el caso de **Sega Saturn**, sin duda, una de esas sagas fue y lo sigue siendo: **Panzer Dragoon.** Una saga maravillosa y épica, que rompió moldes en cada una de las entregas para **Saturn**.*

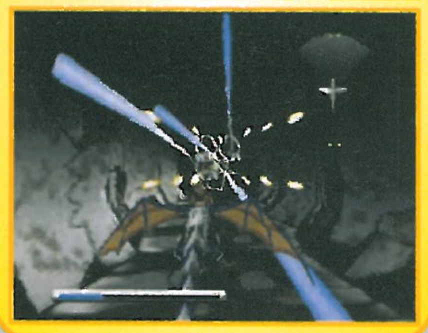
Durante el verano del 95 y con la reciente aparición en el marcado europeo de las consolas de *32 bits*, apareció para ***Sega Saturn*** un *shoot'em-up* en *3D* muy especial: ***Panzer Dragoon***. Era el comienzo de lo que sería una saga mítica (que próximamente hará una nueva aparición para ***Xbox***, bajo el nombre de ***Panzer Dragoon Orta***). El equipo de programación **Team Andrómeda** (inspirándose en ***Arzach***, un cómic de 1975 creado por **Jean Giraud "MOEBIUS")**, nos presentó el primer ***Panzer Dragoon***. La primera sorpresa que nos llevamos de este juego, fue sin duda la increíble *intro*, que nos introduce en la historia con un sinfín de maravillosas imágenes creándose delante de nuestros ojos, mientras una soberbia banda sonora nos terminaba de poner los pelos de punta. Una vez metidos en juego, uno seguía con los pelos de punta, viendo cómo los *vectores* y el *texture mapping* nos creaban esos majestuosos escenarios y enemigos. El control era de lo más sencillo (arriba, abajo, izquierda y derecha), había que unir el sistema de perspectivas, pudiendo mirar hacia los lados y hacia atrás. La banda sonora sigue siendo una de las mejores. Un año después, nos presentaron ***Panzer Dragoon Zwei***. El juego seguía siendo un *shoot'em-up*, al que se le mejoró (no mucho, ya que no le hacía falta) el apartado gráfico, utilizando mejor la paleta de colores. El sistema de control seguía siendo el mismo (para qué cambiar si ya era una maravilla), lo que sí se nos brindó, fue la posibilidad de elegir camino en algunas fases del juego. Las melodías de esta segunda entrega, pasaron del formato CD*Audio* a estar generadas por el chip de sonido de la consola, nada que reprocharles, ya que seguían siendo magníficas. Transcurrieron un par de años hasta la aparición de ***Panzer Dragoon Saga,*** que fue sin duda el mejor de la trilogía de ***Sega Saturn***. El estilo de juego pasó de ser un *shoot'em-up* a un *RPG* increíble. El apartado gráfico se mejoró bestialmente, utilizando un *engine 3D* nunca visto antes en ***Saturn***. El control era sublime y nos permitía por primera vez campar de un lado para otro, el sistema batallas en tiempo real (recordar que se pasó de un *shoot'em-up* a un *RPG*), nos obligaba a ser más rápidos que el enemigo, también se nos dio la oportunidad durante las batallas de girar alrededor de nuestro enemigo para escapar de sus ataques. La banda sonora seguía siendo generada por el chip de sonido de la consola y la verdad que nada tenía que envidiar a las grabadas en CD, en general todas las melodías eran sublimes. Hasta aquí este pequeño repaso a la mejor saga creada para ***Sega Saturn.***

Por cierto, la entrega de **Xbox** ya llegó desde que se hizo el dossier, y sinceramente no creemos que haya defraudado a nadie.

Lap
sega_live@hotmail.com

Panzer Dragoon





Panzer Dragoon Zwei





Panzer Dragoon Saga





Shoot' Em Up

*El catálogo de Shoot'n ups de **Saturn** es muy amplio y lo podemos dividir en tres áreas, los juegos de naves, los de acción de disparos, tipo **Contra,** y los de pistola.*

En los juegos de naves hay un título que destaca sobre el resto con luz propia, que es el soberbio ***Radiant Silvergun*** de **Treasure**, en mi modesta opinión el mejor matamarcianos existente. Otros dos juegos de este género que quisiera destacar respecto a los demás, serían sin duda ***Thunderforce V*** de **Technosoft**, la última entrega de esta saga que nos maravilló en **Megadrive** y **Soukyugurentai** de **Raizing**, los creadores de ***Bloody Roar***, un desconocido juego que tiene una calidad técnica impresionante. De los títulos que llegaron a Europa sobresalen del resto ***Galactic Attack*** y ***Darius Gaiden*** de **Taito**, auténticas obras de arte en 2D. También no hay que olvidar los recopilatorios de naves de **Konami**, entre los que destacan ***Salamander***, ***Gradius***, ***Twin Bee*** y ***Parodius***, los juegos de **Psykyo**, como ***Gunbird***, ***Sengoku Blade*** o los adictivos ***Strikers 1945*** y las conversiones de antiguallas como ***Image Fight*** o ***X-Multiply*** de **Irem** entre otros. Por último, destacaría el genial ***Macross***, basado en la película de animación **Macross : Do You Remember Love?**.

En cuanto a juegos de acción hay que destacar cuatro juegos, el original ***Silhoutte Mirage*** de **Treasure**, el desconocido ***Taromaru***, un sorprendente juego de ninjas tipo ***Shinobi*** , la magnífica conversión de ***Metal Slug*** de **SNK** y ***Assault Suit Leynoss 2*** de **Masaya**, un juego en alta resolución con increíbles efectos gráficos 2D.

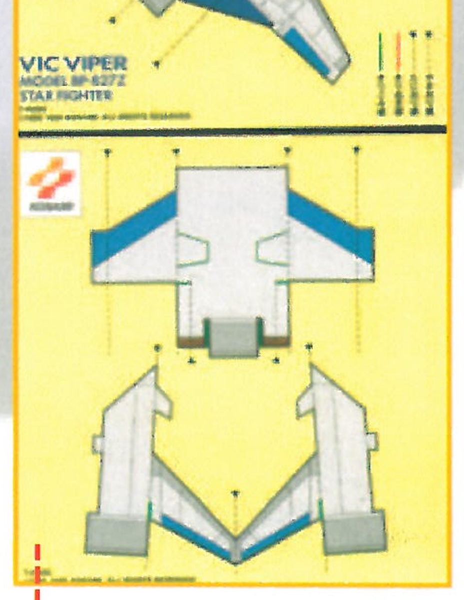
Para finalizar este recordatorio de *Shooters* no olvidarnos de los juegos de pistola en los que sólo merece la pena nombrar ***Virtua Cop 1 y 2*** de **Sega**.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es





*El special pack de **Thunderforce V** incluye un CD de música con arrange tracks de **Thunderforce III y IV***



*Hemos conseguido los planos de la aeronave más avanzada, que tiemble **Bush***





RPG

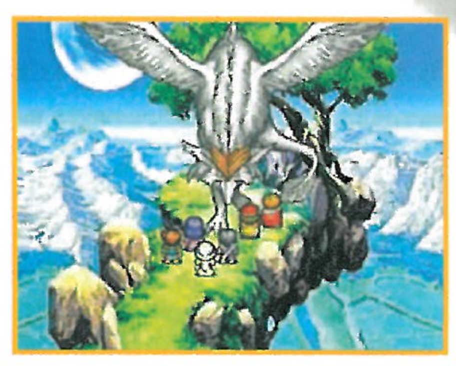
*Sin duda los Rpgs era otro de los campos preferidos de la **Sega Saturn**, si tienes una **SS**, entonces no dudes en conseguir alguno de los títulos que a continuación mencionaremos.*



Sega Saturn tenía un extenso catálogo de *Rpgs*, muchos de ellos con una calidad legendaria, incluso hoy en día seguimos recordando los buenos momentos que nos trajo esta maravilla de consola.

Aquí tenemos una selección de juegos como, ***Grandia***, sin duna uno de los mejores *Rpgs* de esta consola, **Game Arts** tardó más de 2 años para su desarrollo; ***RiglordSaga 1*** y ***2*** también es uno de los favoritos en la lista japonesa; de la saga de los ***Lunar*** están los ***Lunar Eternal Blue***, ***Lunal Silver Star Story*** y ***Lunar MacicSchool***, este último es un remake del ***Lunar*** de la **Game Gear**; después tenemos a ***Albert Odys sey Gaiden*** (mi favorito), existe una versión americana y le llaman ***Far East of Eden***. Un *Rpg* con muchas voces sin duda es ***Marika*** de **Victor** (JVC) (¡^o^U vaya nombre!)... y seguimos con el ***Anearth Fantasy Stories,*** un impresionante *Rpg* en 2D y con ***Magic Knight Rayearth Rpg,*** basado en el conocido manga y anime de **Clamp**.

Ahora hablemos de unos *Rpgs* muy japos como el famoso ***Shin Megami tensei*** ya con muchas partes anteriores, o el ***Baroque*** de *ESP*, un *Rpg* en primera persona. ***Blue Breaker*** y ***GulliverBoy*** tampoco deben faltar en la lista. La famosa compañía de *Rpgs* **Falcom** nos brindó con ***Falcom Classics 1*** y ***2***, ambos recopilaciones de antiguos *Rpgs* como ***Dragon Slayer***, ***Xanadu***, ***Y´s BookI*** y ***BookII*** o ***Taiyo no Kamidono***. Bueno y terminamos aquí, hay muchísimos más juegos que no tengo espacio para nombrar.





Ryofu *with*
The Special Forces of Ibiza
denlangrisser@msn.com



*Los acction Rpg también están presentes en **Saturn**, juegos como **Legend of Oasis (Story of Thor2)**, **Dark Savior y Princess Crown**, son muy apreciados por los "game fans".*





*__Konami__ también hizo grandes apariciones en la **SS,** todos sus juegos son simplemente obras maestras, títulos como el conocido RPG **Genso Suikoden** o el mítico RPG / plataformas **Dracula X**.*

SLG [Estrategia]

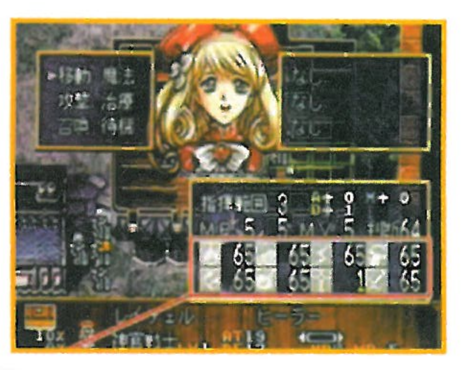
*En **Saturn** los juegos SLG (juegos de estrategia) siempre han sido algo exclusivos para los japoneses, pero eso no impide que haya grandes GamestFans que se han atrevido a atravesar esa frontera para poder descubrirlos.*

Si hay que nombrar una saga épica en el campo de los *SLG*, sin duda estamos hablando de la saga de los ***Langrisser***. Con diseños del maestro **Satoshi Urushihara**, esta maravilla de saga hizo un gran desfile en ***Saturn*** y cuenta con la disposición de cuatro títulos, cada uno repleto de magia y fantasía, de ***Langrisser III*** hasta ***Langrisser V*** más el ***Langrisser Dramatic Edition***, el cual, en realidad, es la combinación del primer ***Langrisser*** y ***Langrisser2***. **Enix** también quiso estar en la lista de los grandes en ***Saturn***, lanzando los famosos ***Ogre battle*** y ***Tactics Ogre***. Ambas conversiones directas de los juegos de ***SFC*** (***Super Nintendo***). Por otro lado, **Sega** nos trajo las 3 partes del legendario ***Shining Force III*** y los ***Dragon Force1*** y ***2***, los cuales tenían un bestial sistema de batallas en tiempo real.

Sakura Taisen para ***SS*** fue el número uno de la lista de éxito en Japón durante mucho tiempo; este excelente juego de batallas con *Mechas*, consiguió atraer un gran número de seguidores incondicionales, aunque después también apareció ***Sakura Taisen 2***, pero no pudo superar a su antecesor. ¡Ah! y no nos olvidemos de los geniales ***Super Robot Taisen F*** y su continuación ***F Final***, que como ya sabéis todos los ***Super Robot Taisen*** son exitosos en Japón, por su gran jugabilidad y diversión.

Y aquí finalizamos, pero hay muchos más SLG buenos que no podré mencionar como ***Farlan Saga***, ***QuoVadis***, ***BlackMatrix***, ***VandalHearts***, ***Feda***... sólo espero que sean recordados para siempre.















Shining Force 3 nos mostró que la combinación de un RPG y SLG funciona.


Ryofu *y las FEI*
denlangrisser@msn.com

VS Fighting

***Saturn**, gracias a su mayor memoria de vídeo, destacó en los juegos de lucha 2D, los cuales dejaban en evidencia las limitaciones de **Playstation** a la hora de crear este tipo de juegos.*

En los juegos 2D de lucha destacaron dos compañías sobre el resto, **Capcom** y **SNK**. **Capcom** fue sin duda la que mayor número de juegos aportó a la consola de **Sega** con títulos como ***Vampire Hunter***, ***X-Men***, ***Street Fighter Zero 1*** y ***2*** en los primeros tiempos y después, al lanzar **SNK,** el cartucho de ampliación de memoria de 1 Mega y la propia **Capcom** el de 4, la compañía nipona nos deleitó con las mejores y más perfectas conversiones de recreativa de lucha 2D que incluían ***Marvel Superheroes***, ***Cyberbots***, ***X-Men vs Street Fighter***, ***Marvel vs Street Fighter***, ***Vampire Savior*** y ***Street Fighter Zero 3*** entre otros.
En cuanto a **SNK** ésta empezó fortísima con ***King of Fighters 95***, que era el primer juego en combinar cartucho y CD. En el cartucho estaban grabados los escenarios y en el CD los personajes y la música, consiguiendo así una conversión espectacular con mínimas cargas. Este sistema desapareció en las siguientes conversiones de **SNK**, que utilizarían en su mayoría el cartucho de ampliación de memoria de 1 Mega, con el que lanzó ***Fatal fury Real Bout***, ***Real Bout Special***, ***Kof 96***, ***Kof 97***, ***Samurai Shodown 3*** y ***Samurai Shodown 4***.
Para olvidar, una conversión de ***Fatal Fury 3*** que resultó desastrosa al no contar con cartucho de memoria.
Otros juegos de lucha 2D que habría que resaltar son conversiones de **Neo Geo** como ***Waku Waku 7***, ***Fighters Hystory Dinamite***, ***Galaxy Fight*** y ***World Heroes Perfect*** o conversiones de **ST-V** como ***Astra Superstars*** de **Sunsoft** y ***Groove on Fight*** de **Atlus** (la tercera entrega de ***Power Instinct***), en la que se jugaba en *Tag team* al estilo ***X-Men vs SF***.
En lucha 3D para **Saturn**, destacar el magnífico ***Dead or Alive***, que superaba en algunos aspectos a la versión de **Playstation** y ***Virtua Fighter 2*** y ***Fighters Megamix*** de **Sega**.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es





*La edición limitada de **Cyberbots** incluía un genial libro de ilustraciones*







Fighters Megamix** es el **King of Fighters** de la lucha 3D de **Sega



Beat' Em Up

*Debemos decir en cuanto a los juegos Beat´em up tipo **Final Fight**, que no fueron la especialidad de la **Saturn**, pero sí tiene varios títulos que son muy destacados y queridos por todos.*

Básicamente fue gracias a **Capcom**, la cual trajo para ***Saturn*** dos conversiones de sus famosísimos *Arcades,* que pudimos gozar de ***Warriors of Fate 2*** y de los ***Dungeons & Dragons***. En el ***Warriors of Fate 2*** se mejoró notablemente el sonido del juego. Los D&D 1 y 2 fueron lanzados en un solo CD llamado ***Dungeons & Dragons collection,*** el cual incluye los dos capítulos existentes titulados ***Tower of Doom*** y ***Shadow over Mystara***. Ambos juegos también tuvieron algunas mejoras, se percibe sobre todo en el sonido CD (aunque personalmente me encantan las musiquillas sintetizada de **Capcom**) . **Sega** también hizo un *Beat´em up* de calidad, llamado ***Dynamite Dekka,*** más conocido como el *Arcade* de la ***Jungla de cristal***. Éste era un juego totalmente en *3D*, pero seguía teniendo todos los componentes de los tradicionales *Beat´em* en *2D:* muchas armas, ítems, y un buen desfile de *Final Bosses*. Un juego realmente entretenido y divertido sobre todo a *dos players*. Pero el más destacado sin duda, es el fabuloso ***Guardian Heroes*** de **Treasure**. El sistema del juego es una mezcla de *RPG* con *Beat´em Up*, con una acción intrépida. Según cómo llevemos la historia nos aparecerá un buen número de personajes carismáticos que podrían ser nuestros aliados o enemigos, dependiendo de cómo lleguemos hasta uno de los cinco finales diferentes del juego, imprescindible para tu lista de adquisición (si todavía se encuentra claro (^_^U).



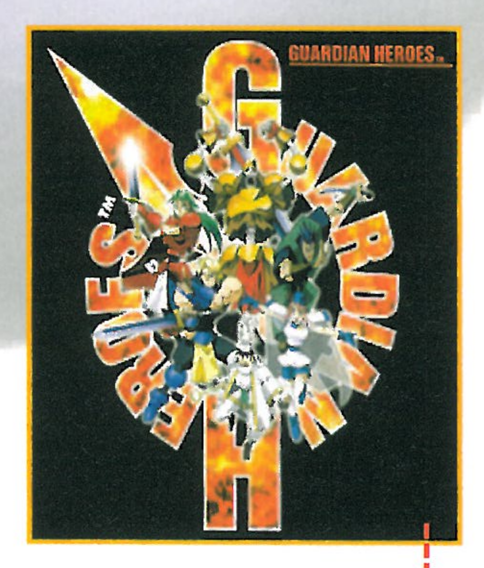








Ryofu
y las Special Forces de Ibiza
denlangrisser@msn.com



Guardian Heroes** es el beat em up de culto para **Sega Saturn

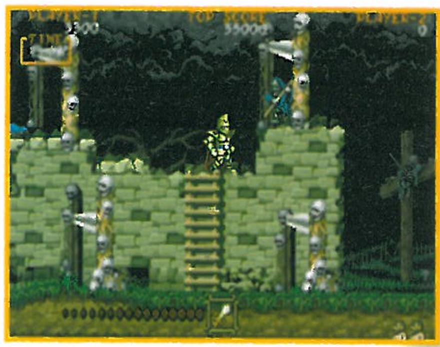




Recopilaciones

***Saturn** también dispuso de una gran colección de juegos antiguos, cuando los polígonos empezaron a despuntar, algunas compañías vieron el potencial que tenía para mover gráficos 2D, y lanzaron algunos títulos emblemáticos.*







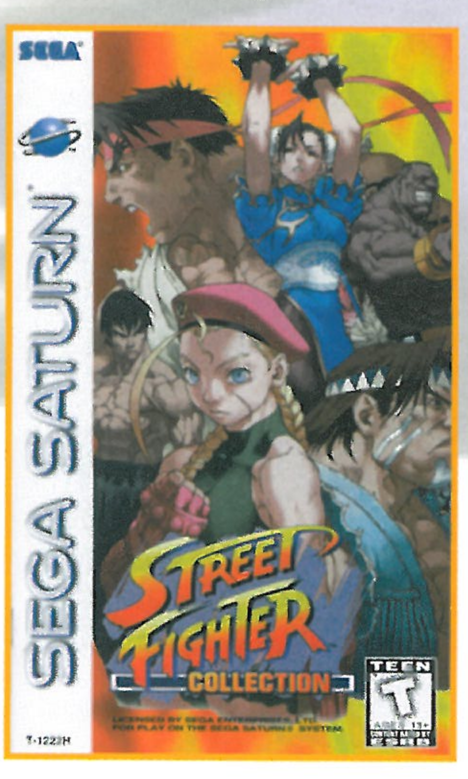






Capcom se puede considerar una de las compañías que más ha apoyado a **Saturn** y a **Sega** en especial como vimos con la ***Dreamcast***, entre sus recopilaciones, destacan los *Capcom Generations* saliendo en Japón hasta 5 volúmenes, que incluían entre otros (***1942***, ***Ghost N´Goblins***, ***Gun Smoke***, ***Commando***, ***Mercs***, ***Son Son***, ***Higemaru***, ***Street Fighter 2***, ***Street Fighter 2 Turbo***...).
Otras de las colecciones que nos obsequió esta mítica compañía fueron, la del ***Dungeons And Dragons,*** la cual contenía las dos partes aparecidas en recreativa y la recopilación ***Three Wonders***.
SEGA también recuperó varios títulos de los más destacados, ***Out Run***, ***Space Harrier*** y ***Power Drift***. Incluso **I-Max** relanzó el mítico ***Spartan X*** de la mítica **Irem**, conocido como ***Kung Fu Master,*** junto a un par de juegos más pero de escasa importancia.
Acclaim con licencia de **Taito** nos traía una recopilación de lo más interesante, ***Bubble Bobble*** y ***Raimbow Island***. Un buen juego de **Taito** fue ***Elevator Action Returns***.
Para finalizar hay que hacer mención a un gran número de recopilaciones de juegos de naves ***Salamander***, ***Gradius***, ***Parodius***, ***Donpachi***, ***Galactic Attack***, ***X-multiple***, incluso 2 packs de **Technosoft** llamados ***Gold Pack I*** y ***Gold Pack 2*** que incluían los capítulos de ***Thunderforce*** aparecidos en ***Megadrive***.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



Puzzles

*En **Saturn** también había gran cantidad de juegos de puzzles y piezas, algunos seguían la estela del clásico por excelencia, el mítico **Tetris**, pero siempre se las ingeniaban para crear otra clase de juego siguiendo su desarrollo totalmente viciante.*

Capcom, como siempre, aumentó el catálogo de juegos de **Saturn** con dos lanzamientos, uno de piezas, ***Super Puzzle Fighter X***, y uno de puzzle, basado en el universo ***Ghost ´N Goblins,*** llamado

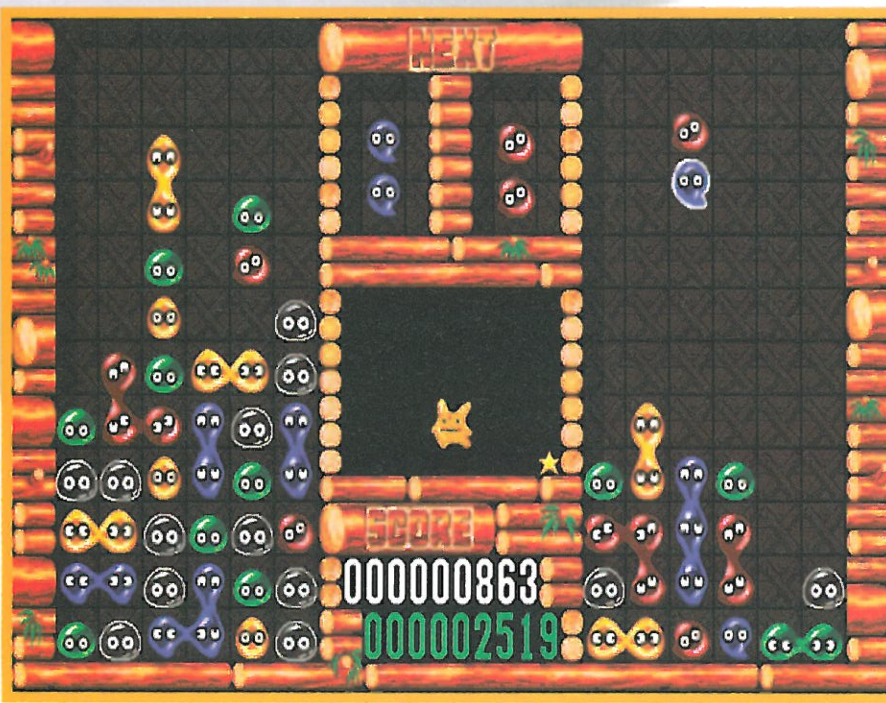


Nazomakaimura.
Sega, que no iba a dejar a su consola sin juegos de darle al coco, nos traía una trilogía conocida en occidente como ***Puzzle And Action***, conversiones de sus recreativas, aunque lo que más privaba eran las pruebas de acción y reflejos, otro clásico, la genial saga ***Puyo Puyo*** programada por **Compile**, y una especie de versión de ése con alguna variante llamada ***Baku Baku Animal***, ¡donde tenías que alimentar a cada animal con su comida!. Y cómo no, su legendario ***Columns***.



Konami también contribuyó y lanzó algún título basado en sus juegos de la saga ***Tokimeki*** llamado ***Tokimeki Memorial Pazuradama.***
Otros títulos importantes, una conversión de la recreativa **NEO GEO** llamado ***Magical Drop 3***, que junto con ***Puzzle Bobble*** o ***Bust A Move*** (¡qué manía con cambiar de nombres!), se basaban más en la acción frenética, sobre todo el primero donde se tenía que mantener un ritmo trepidante para ganar la partida.
El mítico ***Tetris*** no podía faltar y se crearon algunas conversiones, aunque algunas fueron lamentables como el ***Tetris S***.

Sir Arthur
makaimura_saga@hotmail.com







Deportivos y otros clasificados

*En esta página os nombraremos algunos juegos de **Saturn**, que pertenecen a géneros muy variados como las plataformas, deportivos, aventuras gráficas y la conducción entre otros, los cuales destacaron por encima del resto.*

Del genial grupo de programación de **Sega**, el **Sonic Team**, surgieron dos títulos que brillaron con luz propia en el catálogo de juegos de la ***Saturn***. El primero de ellos fue ***Nights into dreams***, un original juegazo que podríamos catalogar en el género plataformero, que destacaba por su increíble belleza gráfica, su tremenda jugabilidad, una banda sonora de lujo y el concepto de volar con libertad. Una joya a la que no pudo ni resistirse el mismísimo maestro **Shigeru Miyamoto**, creador de ***Mario*** y ***Zelda.***
La otra gran creación del **Sonic Team** para ***Saturn*** fue el no menos impactante ***Burning Rangers***, un futurista juego en el que tomábamos el papel de unos bomberos futuristas en un *arcade* de acción que destacaba por su impresionante entorno 3D que incluso nos ofrecía transparencias (un efecto difícil de conseguir en la 32 bits de **Sega**), su tremenda jugabilidad y la impresionante banda sonora.
También de este equipo de **Sega** surgió la única versión de ***Sonic the Hedhegog*** para ***Saturn***, que era un recopilatorio de los 4 ***Sonics*** de ***Megadrive*** llamado ***Sonic Jam***.
Hablando de juegos de plataformas... no me gustaría olvidarme del genial ***Astal***, que sólo estuvo disponible en versión americana y japonesa. Una auténtica joya 2D de **Sega**.
Cambiando de género, me gustaría destacar un juego de coches y dos aventuras gráficas como grandes juegos de ***Saturn***. El juego de coches es sin duda ***Sega Rally***, una magnífica conversión del *arcade* de conducción de la compañía nipona, que a pesar de no llegar a la calidad gráfica de la recreativa, mantenía su suprema jugabilidad. Las dos aventuras gráficas son dos juegos de leyenda de **Konami**, ***Snatcher*** y ***Policenauts***, creados por **Hideo Kojima**, y que destacan por sus grandes toques cinematográficos y el carisma de los personajes. El primero lo conocemos por la versión europea que pudimos disfrutar en ***Mega CD***, aunque la versión de ***Saturn*** contiene bastantes mejoras. El segundo es un gran desconocido que no ha salido en ninguna consola existente fuera de Japón.
Los juegos de olimpiadas siempre han sido bien recibidos, **Sega** programó dos de los mejores títulos











Nights *es una experiencia jugable inolvidable*



Astal *es una maravilla 2D*





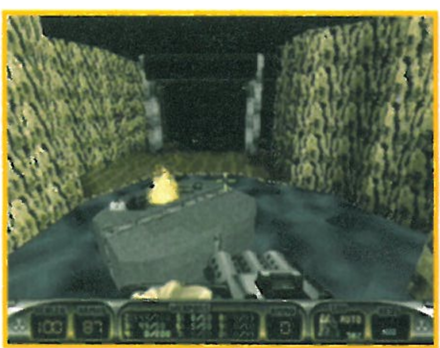
basados en dicho evento que tantas pasiones levanta, los juegos de verano eran representados por ***Decathlete*** también conocido como ***Athlete Kings*** y los de invierno por ***Winter Heat***.
Ambos juegos se caracterizan por un desarrollo arcade de lo más trepidante, además de por poseer unos contendientes de lo más carismáticos visto en años, incluso las competiciones eran mixtas y cada personaje variaba de otro teniendo cosas buenas y malas.
Ambos fueron conversiones de recreativas y cabe destacar que ***Winter Heat*** contó con varias pruebas no encontradas en el arcade, en definitiva dos juegazos imprescindibles para los amantes de dichas disciplinas.

El fútbol hacía su aparición de la mano de **Sega** con sus serie ***WorldWide Soccer,*** las últimas versiones llegaron a rivalizar con el mismísimo ***Winning Eleven. Go Go Goal*** demostró que con unos gráficos muy adecuados y un balón de kilo, se podían unir el fútbol y la diversión para crear uno de los juegos de deportes más locos de la historia. Para acabar con el fútbol, recordar un intento de **Konami Sapporo** llamado ***Football Striker 98 J-League***, el cual no estaba mal, pero que le separaban años luz de ***WE***.
Los juegos de billares nunca han tenido mucho éxito, pero para **Sega Saturn** se editó un clásico por excelencia como ***Side Pocket 2***.
Los aficionados al baloncesto se lo pasaron de lo lindo con la saga ***NBA Action,*** que llegó a cotas altísimas en su versión del año 98, de la mano de los siempre geniales **Visual Conceps,** creadores del magistral **NBA 2K**.
Las plataformas tuvieron un par de juegos muy extraños llamados ***Clockwork Knight,*** en los cuales llevábamos a un muñeco de ésos que habitan en los relojes antiguos.

El planteamiento era 2D clásico pero los gráficos se basaban en entornos 3D.
Los *survival horror* no podían faltar en la consola de **Sega**, ***Resident Evil*** en su primera parte y el genial ***Deep Fear*** nos daban horas de auténtico terror.
Gun Griffon y su segunda parte nos ponía a manos de un *Mecha* donde teníamos que movernos por conflictos bélicos por todo el mundo, siendo una saga muy importante en **Saturn** y de gran calidad técnica.
No podemos olvidarnos del primer juego de conducción de **Saturn**: ***Daytona USA***, si bien dejaba mucho que desear con respecto al arcade, la jubabilidad la tenía intacta. Posteriormente llegó ***Daytona USA Championship Circuit Edition***, con más coches y circuitos.
El género por antonomasia de los PC los *shoters 3D* tipo ***Quake,*** hicieron aparición por la consola de **Sega** y dejaron una gran impresión. Los más destacados fueron ***Quake***, ***Duke Nukem 3D*** (mucho mejor en **Saturn** que en **PSX**) y ***Exhumed***, un grandioso juego ambientado en la época de los faraones, que aprovechaba la ***Saturn*** como nunca, creando increíbles efectos de luces (esta versión también fue superior a la de **PSX** y en USA recibía el nombre de ***Power Slave***).

Evil Ryu
goemon2000@hotmail.com
y
Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com





Curiosidades y cifras

- El primer concepto de **Saturn** : **Giga Drive**, fue pensado para competir con **3DO**.
- Las tiendas japonesas agotaron las unidades en 2 días a partir de su fecha de lanzamiento.
- Uno de los motivos por el que **Saturn** no consiguió mejores resultados fue por la desorganización interna de **Sega**.
- Según el maestro de la programación ***Yu Suzuki***: "La única forma de competir con un juego de **PlayStation** era programando para **Saturn** en ensamblador".
- También ***Yu Suzuki*** afirmó "Es demasiado complicado programar un juego para **ST-V**" ("La **Saturn** en los recreativos").
- Aunque parezca una tontería, la incapacidad de hacer transparencias y otros efectos de luz por *hardware* supuso un duro golpe para las ventas de **Saturn**.
- El adaptador de internet *Net Link Adapter*, no dejaba navegar libremente, sinó que tenía ya cientos de direcciones en memoria.
- Sega Saturn ha vendido 5.600.000 unidades en Japón desde 1993 hasta hoy.
- En Europa vendió 1 millón de unidades desde 1995 hasta 1998.



*En la imagen podemos ver el kit de desarrollo que **Sega** envió a las compañías con licencia para programar software. Actualmente es una pieza de coleccionista muy buscada, debido al escaso número de unidades existentes en todo el mundo.*

Top 20 de GAMESTECH

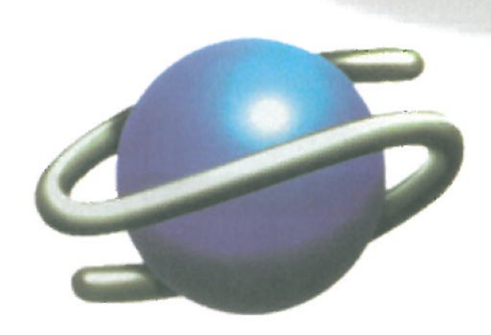
1 Radiant Silvergun
2 Guardian Heroes
3 Panzer Dragoon Saga
4 Dragon Force 2
5 Panzer Dragoon Zwei
6 Super Robot Wars F & FF
7 Sakura Taisen
8 Burning Rangers
9 Dungeons & Dragons Collection
10 Shining Force 3 (todos)
11 Capcom Generations 2
12 Marvel vs Street Fighter
13 Nights Into Dreams
14 Langrisser Memorial
15 Bio Hazard
16 Thunderforce V
17 Policenauts
18 Silhouette Mirage
19 Deep Fear
20 Shinkenyugi

Y hasta aquí, esta pequeña reseña a modo de homenaje a **Sega Saturn**. Esperemos que este reportaje haya servido para abrir los ojos de aquellos que pensaron que la 32 bits de **Sega** se limitaba a lo visto en nuestras fronteras.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com

Sega Saturn Forever!!!







tonos

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2** (espacio)el código del tono Ej: TONO2 62073

64000 1943 video
64065 Aeris Final Fantasy VII
64001 Airwolf video
64002 Arkanoid video
64078 Attack On Dollet Final Fantasy VIII
64062 Attack Team Final Fantasy Tactics
64079 Balamb Garden Final Fantasy VIII
64080 Ballroom Dance Final Fantasy VIII
64066 Barett Final Fantasy VII
64060 Battle Final Fantasy IX
64067 Battle Final Fantasy VII
64003 Bbobble video
64053 Black Mage Village Theme Final Fantasy IX
64004 Bombjack video
64068 BossFinal Fantasy VII
64081 Boss Final Fantasy VIII
64040 Bruce Lee video
64070 Chocobo Final Fantasy VII
64069 Chocobo Farm Final Fantasy VII
64071 Cid Final Fantasy VII
64039 Command and Conquer video
64005 Commando video
64072 Credits Final Fantasy VII
64006 Digdug video
64037 Donkey Kong video
64007 Doom video
64008 Double Dragon video
64041 Dragons Lair video
64009 Duke Nukem video
64056 Eyes on me (theme) Final Fantasy VIII
64073 Final Battle Final Fantasy VII
64010 Frogger video
64042 Ghost and Goblins video
64011 Ghostbusters video
64043 Golden Axe video
64012 Goonies video
64013 Green Beret video
64061 Hildagaldy Final Fantasy IX
64014 Indy video
64074 Jenova Final Fantasy VII
64044 Leisure Suit Larry video
64015 Lemmings video
64046 Manic Miner video
64057 Melodies of life Final Fantasy IX
64047 Metal Gear Solid video
64016 Monkey Island video
64082 Moon Over the Castle Gran Turismo
64017 Mortal Kombat video
64018 Ms Pacman video
64084 Odeka ke chocobo Final Fantasy VIII
64075 Opening Final Fantasy VII
64019 Pacland video
64020 Pacman video
64036 PacMan video
64021 Pacmania video
64022 Paperboy video
64023 Pengo video
64024 Popeye video
64058 Prelude Final Fantasy
64025 Rainbow islands video
64048 Red Alert video
64026 Robocop video
64027 Rodland video
64049 Rodland 2 video
64083 Shadow kun Final Fantasy VI
64064 Shop Final Fantasy Tactics
64054 Silence before the storm Final Fantasy X
64050 Silent Hill video
64028 Sonic video
64029 Sonic2 video
64030 Star Wars video
64038 Street Fighter 2 video
64055 Suteki da ne Final Fantasy X
64051 tekken2 video
64031 Tetris video
64032 Tetris1 video
64076 The Gold Saucer Final Fantasy VII
64077 Tifa Final Fantasy VII
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
64052 Tomb Raider Theme video
64033 Wonder Boy video
64034 X men video

¡otras novedades!

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO12**(espacio) marca del móvil(espacio)el código del tono Ej:TONO12 motorola 2058

NOVEDADES
2058 Lunae / Hipnotizada
2042 A.Parreño / Si los angeles se rinden
2045 Alma / Cartagenera
2057 Formula abierta / Hello my friends
2047 Elsa Baeza / El Cristo
2044 Pablo Montero / Gata Salvaje
2046 Karina / El baul de los recuerdos
2056 Jennifer lopez / I m glad
2043 Andy y Lucas / Son de amores
2041 Las niñas / Oju

TOP
1991 David Civera / Bye bye dama
2025 Alex Ubago / Por esta ciudad
1902 Dinio (Hotel Glam) / Haciendo el amor
1912 Ricky Martin / Jaleo
2012 Beth / Parando el tiempo
2009 Amaral / Salir corriendo
2014 Merche / Le deseo
1907 La oreja de Van Gogh / Puedes contar conmigo
1992 Hombres G / Hoy no te escaparas
2026 Tony Santos / Actitud

CINE
1441 Rage against the machine / The matrix
1988 Rob Zombie / BSO Matrix Reload
1735 BSO Termnator / BSO terminator
1714 BSO El Se;or de los anillos / The Uruk Hai
1402 Smash Mouth / Shreck BSO
1395 Christina Aguilera / Moulin Rouge
1381 John Williams / Indiana Jones
1377 Apollo Four Forty / Los Angeles de Charlie
1376 Moby / James Bond
1296 Chad and Josey / Hero (Spiderman)
1221 Najwajean (Guenevos) / Human Monkeys
1134 BSO / ET
110 Varios / Pelicula Oeste

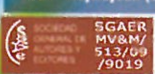
TV
2044 Pablo Montero / Gata Salvaje
1987 BSO Los serano / Los serrano
1986 BSO 7 vidas / 7 vidas
1915 Husan / Bhangra Knights
1891 Pecado original / BS Pecado original
1890 Fortuna / Sintonia Fortuna
1822 They Might be Giants / You re Not the Boss of Me (Malcolm in the middle)
1821 BSO Doraemon / Doraemon
1747 La cabra mecanica / No me llames iluso
1664 Maurice Jarre / El espiritu de la navidad
1662 Famosa / Las muñecas de famosa
1623 BS el Almendro / Vuelve, a casa vuelve...
1545 Simpsons BSO / Rasca y pica
1544 Carrusel Deportivo BSO
1538 Shinchan BSO / Shinchan
1534 Expediente x BSO / BSO Expediente X
1532 Ursula 1000 / Mambo 1000
1509 Dj Bobo / Chihuahua
1399 Hanna Barbera / Los Picapiedra BSO

DANCE
2007 Elefantes / Que yo no lo sabia
2006 Carlos Jean / Mira pa dentro
2003 DJ Mendez / Fiesta
1999 Lkan / Modern Talking
1994 Bjork / Violently happy
1961 50 cent / In da club
1955 Macy Gray / When I see you
1951 Sarah Conner / He s unbelievable
1950 Boomkat / The wreckoning
1931 Stuart / Now Im free
1899 Sidonie / The sheltering sun

logos

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2**(espacio) y el código del logo que quieras Ej: logo2 49323

49250	49287	49323	49359
49251	49288	49324	49360
49252	49289	49442	49361
49254	49290	49326	49362
49255	49291	49327	49363
49256	49443	49328	49364
49257	49293	49329	49365
49258	49294	49330	49366
49259	49295	49331	49367
49260	49296	49332	49368
49261	49446	49333	49369
49262	49445	49441	49370
49451	49444	49440	49371
49264	49300	49336	49372
49265	49301	49337	49427
49266	49302	49338	49426
49267	49303	49339	49375
49268	49304	49340	49376
49269	49305	49341	49377
49450	49306	49342	49378
49271	49307	49343	49379
49272	49308	49344	49380
49449	49309	49345	49381
49274	49310	49439	49382
49275	49311	49347	49383
49276	49312	49438	49433
49277	49447	49349	49385
49278	49314	49350	49386
49279	49315	49351	49387
49280	49316	49352	49388
49281	49317	49353	49389
49282	49318	49354	49436
49283	49319	49355	49437
49284	49320	49356	49392
49285	49448	49357	49393
49286	49322	49358	49394



Tonos al 7788: Válidos para ERICSSON T-20e, T39, T29, R520, T65, T66, T68m, T68i, T200, T300. SIEMENS S45 (GPRS 8), C45 (SOFT>23), ME45 (GPRS 8) , MT50, M50, A50. ALCATEL 511, 311 (sw>102), 512, 525, 715. NOKIA 3210, 3310, 6210, 6250, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 9000, 9110, 6110, 8810, 6150, 8850, 3330, 5210, 5510, 6310, 6510, 7650, 8310, 3410, 3510, 7210, 6610. MOTOROLA V100, T250, V260, T191, T192, T260. SAMSUNG R200 (version 2002), R210. TRIUM 110, Odyssey, Eclipse. LG W3000. Precio 0,90€ + IVA (2 SMS). Logos y tonos al 5099: Válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung, Trium compatibles. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 2 sms.



Shigeru Miyamoto

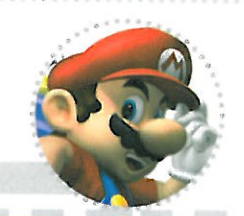






Posiblemente uno de los más famosos realizadores de videojuegos en el mundo. Y no es para menos, ya que juego que toca, juego que se convierte en un superventas.

Nombre: Shigeru Miyamoto
Fecha de nacimiento: 16/11/1952
Apodo: El Spielberg de los videojuegos.
Película favorita: Legend.
Grupo de música favorito: Paul McCartney

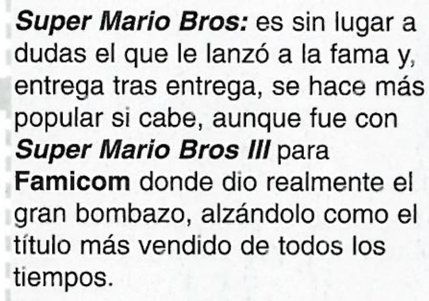


Nacido y criado en Sonebe, un pueblo rural cerca de Kioto, Japón, ya empezaba a despuntar por ser un chico con gran imaginación. Estudió diseño industrial en 1970. Cinco años después se graduaba con cierta facilidad. Y fue entonces cuando se dio cuenta que eso no era para él.
En 1977 su padre le logró una entrevista con un viejo amigo, **Hiroshi Yamauchi**, presidente de **Nintendo**. **Yamauchi** le dijo que volviera con algunos proyectos para hacer juguetes que es a lo que se dedicaba la compañía por aquel entonces. Poco después, el joven **Miyamoto** volvía con un portafolios repleto de ideas. Así fue cómo entró en **Nintendo**.
Tres años después **Yamauchi** le llamaba a una reunión en su despacho para decirle que buscaba a gente para desarrollar videojuegos, y como podéis imaginar, éste aceptó encantado.

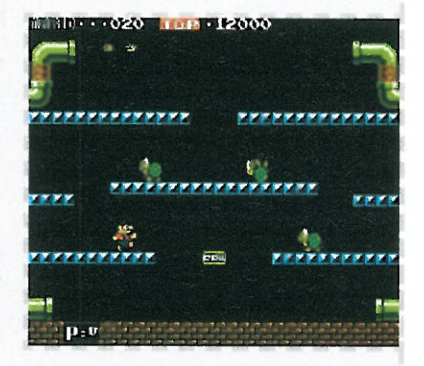


Miyamoto es el padre de verdaderos mitos en el mundo de los videojuegos. Juegos que se han ido transformando con el paso de los tiempos y aprovechando el aumento de potencia del hardware. Así pues, títulos como ***Mario*** y ***The Legend Of Zelda***, son claros referentes en sus sectores durante el paso de los años. Aunque la cosa no queda ahí, ya que lleva a sus espaldas decenas de títulos de éxito en el mundo entero.

TRABAJOS DESTACADOS:



Super Mario Bros: es sin lugar a dudas el que le lanzó a la fama y, entrega tras entrega, se hace más popular si cabe, aunque fue con ***Super Mario Bros III*** para **Famicom** donde dio realmente el gran bombazo, alzándolo como el título más vendido de todos los tiempos.



The Legend Of Zelda: **Miyamoto** era un soñador y tenía una gran imaginación, y de ahí saco la trama argumental de esta gran saga basada en Link, un pobre muchacho que se verá metido en un sinfín de aventuras para poder rescatar a la princesa Zelda de las garras del malvado Ganon.

Yu Suzuki



Nombre: Yu Suzuki
Apodo: Yu San
Comida preferida: Pescado, vino y bistec (cuando está en USA)
Película favorita: Casablanca
Grupo de música favorito: Van Halen
Signo Zodiacal: Géminis
Grupo Sanguíneo: A

Yu Suzuki, actualmente el número 1 del grupo **AM2** de **Sega**, es uno de los más importantes creadores de videojuegos de la historia. Innovador y perfeccionista, creó arcades de conducción tan míticos como ***Hang On*** y ***Out Run***. También de su mano aparecieron los primeros juegos poligonales, entre los que destaca ***Virtua Fighter***, el primer juego de lucha en 3D. Más recientemente nos sorprendió con la saga ***Shenmue***, una épica aventura aún sin concluir, que revolucionó la industria del videojuego por su enorme calidad técnica y su concepto de libertad.

Yu Suzuki nació el 10 de junio de 1958 en la prefactura de Iwate, en Japón. Se graduó en Ciencias Electrónicas en la Universidad de Ciencias de Okayama. Desde su infancia recibió grandes influencias de su padre en arte y música. También aprendió escritura e ilustración en su etapa de estudiante en la escuela superior. **Sega** vio su potencial y fue contratado. En 1983 se convirtió en programador de videojuegos y productor.

JUEGOS QUE MARCARON SU CARRERA:

VIRTUA FIGHTER:

En diciembre de 1993 **Yu Suzuki**, junto al equipo ***AM2*** de **Sega** revolucionó la industria del videojuego con la aparición de ***Virtua Fighter***, el primer juego de lucha poligonal que capturaba movimientos de personas reales. A partir de aquí creó una saga que fue altamente reconocida por el instituto **Smithsonian**, como una gran contribución a la sociedad en el campo del arte y entretenimiento. Por primera vez en la industria del videojuego japonés, un videojuego fue a formar parte del Museo de Historia Americano Smithsonian en Washington, gracias a su innovación tecnológica.


VIRTUA FIGHTER 4

SHENMUE:

Si un juego le dio fama, a nivel mundial, como uno de los nombres más importantes de la industria del videojuego a **Yu Suzuki**, éste es sin duda ***Shenmue***, un juego que llevaba años y años en la mente de este genio y que finalmente se hizo realidad con la aparición de **Dreamcast**, la primera consola que le permitió llevar a cabo su ambicioso proyecto. Con un guión totalmente suyo y la colaboración de un equipo de más de 200 personas creó una aventura dividida en varios capítulos y que presentaba un nuevo género de videojuego denominado como FREE, *Full Reactive Eyes Entertainment*. El primer ***Shenmue*** nos introducía en el primer capítulo de la historia y en la segunda parte disfrutamos de los capítulos 2, 3 y 4. La saga aún no ha concluido y seguramente sólo ***Yu Suzuki***, **AM2** y **Sega** saben en qué plataforma y si se continuará esta fenomenal historia.



CREACIONES MAS IMPORTANTES:

- Julio de 1985: ***Hang On***: Arcade simulador de motos. Es el primer juego de simulación del mundo.
- Diciembre de 1985: ***Space Harrier***: Arcade de acción en perspectiva 3D.
- Septiembre de 1986: ***Out Run***: Arcade simulador de conducción.
- Julio de 1987: ***After Burner***: Arcade simulador de combate aéreo.
- Agosto de 1989: ***Power Drift***: Arcade simulador de conducción con modo multijugador con interconexión de varias recreativas.
- Mayo de 1990: ***G-Lock***: Arcade simulador de combate aéreo.
- Noviembre de 1990: ***R360***: Arcade simulador de combate aéreo cuyo mueble constaba de una cabina que realizaba giros de 360 grados.
- Agosto de 1992: ***Virtua Racing***: Arcade simulador de conducción que usaba gráficos 3D gracias a la nueva placa ***Model 1***.
- Diciembre de 1993: ***Virtua Fighter***: Arcade de lucha 3D. Es el primer juego de lucha poligonal de la historia.
- Noviembre de 1994: ***Virtua Fighter 2***: Arcade de lucha 3D. La segunda entrega del juego de lucha poligonal que funcionaba sobre la potente placa ***Model 2***.
- Septiembre de 1996: ***Virtua Figther 3***: Arcade de lucha 3D. Tercera entrega de ***Virtua Fighter***. Es el primer juego en usar la placa ***Model 3***.
- Septiembre de 1997: ***Virtua Fighter 3 TB***: Arcade de lucha 3D. Versión mejorada del anterior.
- Julio de 1999: ***Ferrari 355 Challenge***: Arcade simulador de conducción. Uno de los simuladores de coches más realistas jamás realizados. Funcionaba sobre la placa ***Naomi***.
- Diciembre de 1999: ***Shenmue***: Juego para ***Dreamcast*** que lanzó a la fama a ***Yu Suzuki*** y catalogado como FREE, *Full Reactive Eyes Entertainment*.
- Septiembre del 2001: ***Shenmue 2***: Segunda entrega de la colosal historia creada por ***Yu San***.
- 2001: ***Virtua Fighter 4***: Arcade de lucha 3D. La última entrega de la saga funciona sobre la placa ***Naomi 2*** y arrasa en Japón.
- 2002: ***Virtua Fighter 4 Evolution***: Arcade de lucha 3D. Versión mejorada del anterior con nuevos personajes.

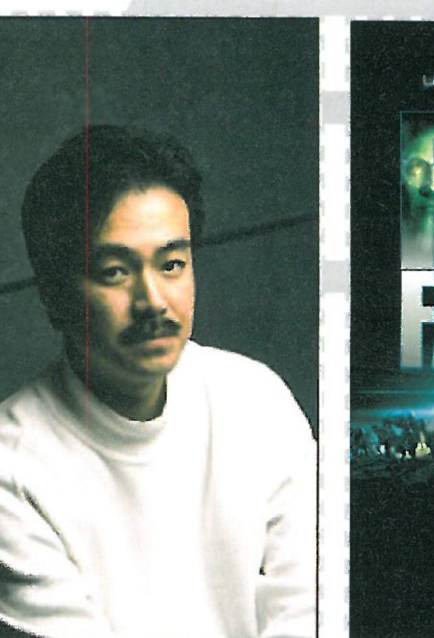
Hironobu Sakaguchi

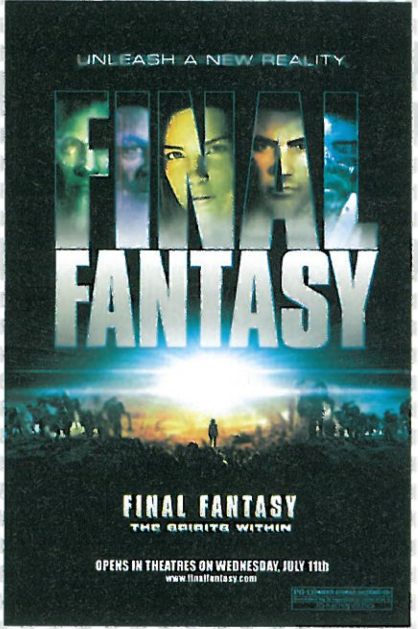


***Hironobu Sakaguchi** es, ni más ni menos, el padre de la más fructífera saga de RPG's de todos los tiempos. Hablar de **Sakaguchi** es hablar de **Final Fantasy**.*

Nació en 1962. Cuando **Square Co. Ltd** fue fundada en 1986, él ya estaba allí ostentando el cargo de director de desarrollo. En 1991, después del éxito alcanzado por las tres entregas de ***Final Fantasy*** en **NES** y en pleno desarrollo de ***FFIV***, **Sakaguchi** fue ascendido a vicepresidente. Teniendo en cuenta su cargo dentro de **Square**, es muy loable el hecho de que siga al frente del departamento de desarrollo y siendo productor ejecutivo de algunos juegos, entre ellos los ***FF***. Con la fundación de **Square USA**, pasó a desarrollar en esta el cargo de presidente. En **Square USA** dirigió la famosa película ***Final Fantasy The Spirits Within***.

Su mejor cualidad es la creatividad que derrocha en cada una de sus creaciones, consiguiendo que sientas con sus juegos una experiencia similar a ver una película. En pleno *E3* de mayo del 2000, recibió el galardón de la fama otorgado anualmente por la ***Academy of Interactive Arts and Sciences*** americana, una academia que premia a los personajes más destacados en el panorama de la innovación y la tecnología mundial. También ese mismo año, fue premiado en los galardones ***Multi-Media Grand Prix 2000***, en Tokio.





PRODUCCIONES IMPORTANTES*:

Final Fantasy (1987)
Final Fantasy II (1998)
Final Fantasy III (1990)
Final Fantasy IV (1991)
Final Fantasy V (1992)
Final Fantasy VI (1994)
Chrono Trigger (1995)
Final Fantasy VII (1997)
Xenogears (1998)
Parasite Eve (1998)
Final Fantasy Tactics (1998)
Final Fantasy VIII (1999)
Chrono Cross (1999)
Vagrant Story (2000)
Parasite Eve 2 (2000)
The Bouncer (2000)
Final Fantasy X (2001)
Final Fantasy Chronicles (2001)
Kingdom Hearts (2002)

JUEGO DESTACADO:

Final Fantasy

Corría el año 1987 cuando **Sakaguchi** decidió que su empresa se merecía algo más que seguir siendo una pequeña empresa de videojuegos. Decidió aunar todo el potencial humano y económico de **Square** en un único juego para **Famicom** (**NES**). Si tenía éxito, quizás **Square** subiría de categoría, pero si fracasaba, se acabó todo. Es por ello que **Sakaguchi** decidió bautizar al juego con el nombre de ***Final Fantasy***, porque seguramente sería su último proyecto antes de retirarse. Como por aquel entonces **Enix** triunfaba con sus ***Dragon Quest***, decidieron que el juego sería un RPG.
Lo que salió de allí no sólo hizo a la compañía famosa, sino que ha conseguido establecerse como la saga de RPG's más famosa de todos los tiempos con un haber de 11 títulos, sin contar los alternativos y *remakes*.



*En donde aparece el nombre de ***Hironobu Sakaguchi***, independientemente de la función que desarrolle en el juego.



Hideo Kojima



Nombre: Hideo Kojima.
Apodo: Ojama.
Grupo Sanguíneo: A
Hobbies: Películas, lectura y escuchar música.
Directores Favoritos: Luc Besson, David Lynch, Danny Boyle, James Cameron, John Carpenter, Jean Cocteau, Krzysztof Kieslowski, Jan Kounen, Dario Argento, George A. Romero, Sam Raimi, Peter Jackson, Quentin Tarantino, John Woo, Robert Rodriguez, Akira Kurosawa, Masayuko Suoh y Joji Lida.
Escritores Favoritos: Michael Crichton, Robert R. McCammon, Bob Langley, Robin Cook, David Mason, Paul Gallito, Teru Miyamoto, Kobo Abe.
Música Favorita: Joy Devision, New Order, Ultravox, Sisters of Mercy, Cure, Nick Cave and the Bad Seeds, Depech Mode.
Actrices Favoritas: Juliette Binoche, Meg Ryan, Diane Lane, Jodie Foster, Alicia Silverstone.
Futuras Ambiciones: Dirigir una película y producir juegos totalmente nuevos para futuras consolas.

Hideo Kojima es uno de los nombres más importantes y con más prestigio en el mundo del videojuego. Siempre ligado a **Konami**, ejerce actualmente más como productor que como diseñador y guionista. Influenciado de una manera brutal por el cine americano, es para muchos el mejor a la hora de crear una historia para un videojuego, tal y como lo demuestran creaciones como ***Snatcher, Policenauts*** o el sensacional ***Metal Gear Solid*** de **PSX**.

Hideo Kojima nació el 24 de agosto de 1963 en Setagaya, Tokyo. Se trasladó a Kobe a los 3 años. Desde muy joven le interesó el mundo del cine, y llegó a filmar algún cortometraje en 8mm. Su gran sueño siempre ha sido dirigir una película pero afortunadamente un día jugó a ***Super Mario Bros***, un juego que le impactó tremendamente. **Kojima** entonces decidió entrar a formar parte de la industria del videojuego y se enroló en **Konami** como diseñador de videojuegos. **Kojima** se dio cuenta de que los juegos le permitían crear historias menos lineales que las de un largometraje y la idea de ser uno el propio protagonista siempre está patente en sus creaciones. A pesar de que el listado de juegos en los que ha participado no es muy grande, estos destacan por su enorme calidad y carisma. En todas sus creaciones o producciones veremos grandes guiños al cine. La estética de ***Snatcher*** a lo "***Blade Runner***", los protagonistas de ***Policenauts*** que nos recordarán a los de "***Arma Letal***" o Solid Snake de ***Metal Gear Solid***, calcado a Snake Plissken de "***Rescate en Nueva York***". En el mundo del videojuego, **Kojima** admira a **Shigeru Miyamoto** y ***Yuji Hori*** (productor de la saga ***Dragon Quest***). Actualmente ejerce principalmente como productor en **Konami** y su última producción es el esperado ***Z.O.E. 2***.


Evil Ryu con Kojima en el TGS' 2000

-Metal Gear: 1987 MSX.
-Snatcher: 1988 PC 8801-SR.
-Snatcher: 1988 MSX.
-Metal Gear: 1988 NES.
-SD-Snatcher: 1990 MSX.
-Metal Gear Solid 2: 1990 NES.
-Snatcher: 1992 PC ENGINE.
-Snatcher: 1994 MEGA CD. Única versión en inglés.
-Policenauts: 1994 PC 9821.
-Policenauts: 1995 3DO.
-Snatcher: 1996 SATURN Y PSX.
-Policenauts: 1996 SATURN (Edición especial) Y PSX.
-Policenauts Private Collection: 1996 PSX.
-Tokimeki Memorial "Nijiiro no Seisyun": 1997 SATURN Y PSX.
-Tokimeki Memorial "Irodori no Lovesong": 1998 SATURN Y PSX.
-Metal Gear Solid: 1998 PSX.
-Metal Gear Solid Integral: 1999 PSX.
-Metal Gear Solid: 2000 GAME BOY COLOR.
-Zone of the Enders: 2001 PSX 2.
-Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty": 2001 PSX 2.
-Metal Gear Solid 2 "Substance": PSX 2 y X-BOX.
-Zone of The Enders 2: PSX 2.

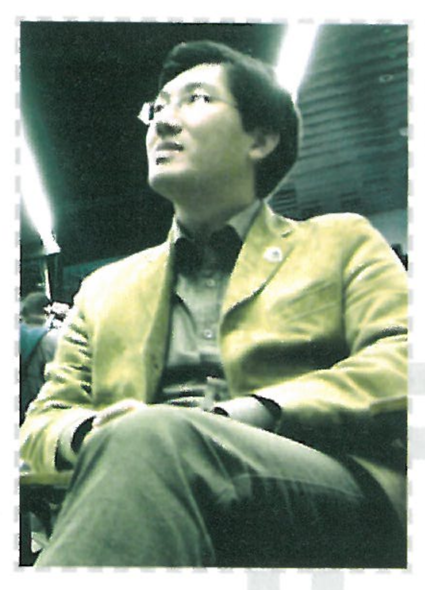
SNATCHER (MEGA CD):

Tal y como he posicionado a ***Snatcher*** como uno de los juegos más geniales de ***Kojima***, podría haber puesto al genial ***Policenauts***, pero el primero tuvimos la suerte de disfrutarlo en Europa en versión **Mega-CD** (aunque estuviera en inglés, grrrrr). ***Policenauts***, por desgracia, no ha salido de Japón. ***Snatcher*** es una aventura gráfica en sí, en la que vamos seleccionando distintas opciones para ir desarrollando la historia y tiene fases de acción a base de disparos, en las que podemos usar la pistola de **Konami** para **Mega CD**. El genial y envolvente argumento futurista del juego, con toques de "***Blade Runner***" y "***Terminador***", los magníficos personajes como Gillian Seed y Random Hajile y en general todo el juego, lo convierten en un clásico.

METAL GEAR SOLID (PSX):

El juego que lanzó a la fama internacionalmente a **Kojima** fue, sin duda, ***Metal Gear Solid*** para **PlayStation**. Considerado por muchos como el mejor juego para la consola de 32 Bits de **Sony**. El sensacional desarrollo del juego, argumento, personajes y ambientación lo convierten en una obra maestra. En esta sensacional producción podemos observar nuevamente las enormes influencias que el mundo del cine ejerce sobre **Kojima**. El enorme realismo y gusto por los detalles así nos lo demuestran, al igual que las geniales secuencias estilo película de acción y elaborados diálogos. Ojalá hiciesen un remake de este juego con el sensacional *engine* de la segunda entrega para **PS2**.

Yuji Naka



Nombre: Yuij Naka
Apodo: Y2
Signo Zodiacal: Virgo.
Aficiones: Coches, videojuegos.



Nació el 17 de septiembre de 1965 en Osaka. A la edad de 17 años, *Yuji Naka* ya tenía bien clara una idea: quería crear juegos. Su afición a los ordenadores le vino gracias a la entonces popular ***Ryuchi Sakamoto's Magic Orchestra***, una banda de música que usaba ordenadores para componer su música. Después de graduarse en la escuela superior, **Naka** decidió trasladarse a Tokyo para probar fortuna. Como buen fan de **Namco** que era, intentó ingresar en dicha compañía, con la ¿mala? fortuna de que **Namco** sólo admitía a universitarios licenciados entre sus filas. Como ***Naka*** no quería estudiar más, lo intentó en otras compañías que no fueran tan estrictas a la hora de seleccionar personal, entre ellas **Sega**. Poco sabía el protagonista de esta historia, que se convertiría en toda una estrella del panorama de los videojuegos, "gracias" a su rechazo en **Namco**.

En 1990 pasó a ser el programador jefe del departamento *AM#8* (departamento que más tarde pasaría a llamarse **Sonic Team**). En 1991 desarrollaría su más importante papel dentro de la empresa: la creación de ***Sonic The Hedgehog*** (mascota de **Sega**). Acto seguido abandonó la compañía por una serie de razones salariales. Volvió a ser contratado en pleno desarrollo de *Sonic 2,* pero se marchó antes de estar acabado. En 1992, el productor ***Shinobu Toyoda*** ascendió al puesto de manager ejecutivo, quedando libre su cargo dentro del **Sonic Team**. Cargo que ocupó ***Naka*** al ser contratado por el mismo ***Shinobu***.

JUEGO DESTACADO

Sonic the Hedgehog



Sega necesitaba un símbolo para competir con Mario. Alex Kidd se podía considerar como su mascota, pero no tenía el suficiente carisma para derrocar al mostachudo de **Nintendo**. Esta labor recayó sobre **Yuji Naka** y **Naoto Ohshima** (el entonces director del *Sonic Team*). Se descartaron diseños de perros y pájaros, hasta que se logró un dibujo de un puercoespín azul bastante innovador. La primera idea fue un clon de Mario, recogiendo monedas y con dos botones de acción. Al final, las monedas pasaron a ser anillos y los botones se simplificaron a uno. Si a esto se le añadía un generoso colorido, una jugabilidad perfecta y mucha, mucha velocidad... ¿El resultado? Todo un boom lúdico que en 1991 provocó que legiones de personas se convirtieran en seguidores del erizo y alzaran a **Sega** por todo lo alto, poniéndole las cosas difíciles al más famoso bigotudo de los videojuegos.

CREACIONES MÁS IMPORTANTES*

- Girls Garden -> SG-1000** / Master System -> 1984 -> Programador jefe
- Hokuto No Ken (Black Belt en versión mutil... digo PAL) -> Master System -> 1986 -> Programador
- Phantasy Star -> Master System -> 1987 -> Programador jefe
- Super Thunderblade -> Mega Drive -> 1988 -> Programador jefe
- Phantasy Star II -> Mega Drive -> 1989 -> Productor, programador jefe
- Sonic the Hedgehog -> Mega Drive -> 1991 -> Programador
- Sonic the Hedgehog 2 -> Mega Drive -> 1992 -> Programador jefe
- Sonic the Hedgehog 3 -> Mega Drive -> 1994 -> Productor, Programador jefe
- Sonic & Knuckles -> Mega Drive -> 1994 -> Productor, Programador jefe
- NiGHTS into Dreams... -> Sega Saturn -> 1996 -> Productor, programador jefe
- Christmas NiGHTS -> Sega Saturn -> 1996 -> Productor, programador
- Sonic Jam -> Sega Saturn -> 1997 -> Productor
- Sonic R -> Sega Saturn -> 1997 -> Productor
- Burning Rangers -> Sega Saturn -> 1998 -> Productor
- Sonic Adventure -> Dreamcast -> 1998 -> Productor
- ChuChu Rocket! -> Dreamcast -> 1999 -> Productor, director
- Samba de Amigo -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Sonic the Hedgehog Pocket Adventure -> 2000 -> Supervisor
- Samba de Amigo Ver.2000 -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Phantasy Star Online -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Phantasy Star Online Ver.2 -> Dreamcast -> 2001 -> Productor
- Sonic Adventure 2 -> Dreamcast -> 2001 -> Productor
- Minna de Puyo Puyo -> GBA -> 2001 -> Productor
- Sonic Advance -> GBA -> 2001 -> Productor

*Nos hemos dejado algunos juegos, en los que una de tres: a) No eran muy importantes, b) ***Yuji*** no ostentaba un cargo significativo, c) el juego es una conversión de otro.
****SG-1000**: Resumiendo mucho, el SG-1000 viene a ser el primer modelo de "**Master System**" (¡ojo!, no la **Master System** en sí). Lo que conocemos por **Master System** viene a ser un **SG-1000 MK III**, es decir, el tercer modelo de **SG-1000**, mientras que **Master System 2** es el quinto modelo. También está el **SC-3000**, pero eso es otra historia.



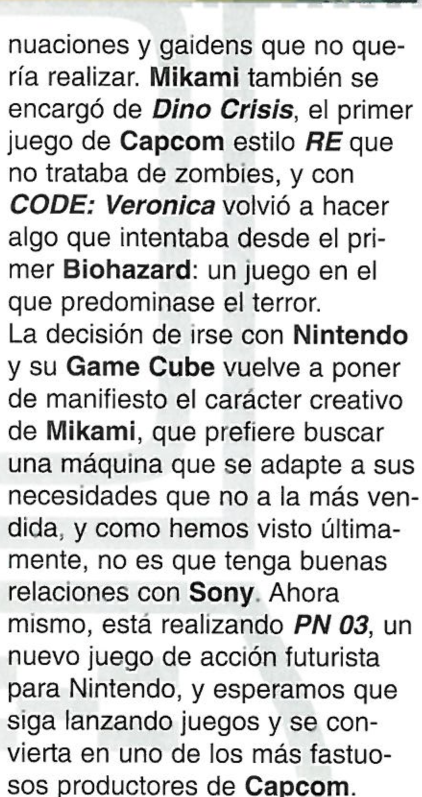
Shinji Mikami

El 11 de agosto de 1965 nació este pequeño gran genio japonés, que ya en la escuela primaria sabía que dejaría su marca en la historia. Rebelde como pocos, es capaz de enfrentarse en los medios a cualquier desarrolladora de hardware o llevarle la contraria a sus superiores, como lleva haciendo desde que entró en **Capcom**, la afortunada compañía que confió en él. Y es que tal y cómo le enseñó su maestro **Fujiwara**, **Mikami** siempre afirma buscar la "libertad dentro de la restricción", lo que hace que ***Resident Evil***, su creación estrella, no caiga en el agujero de la comercialidad.

Aunque muchos piensen que **Shinji Mikami** sólo es ***Resident Evil***, ya hizo cuatro juegos antes de emprender el proyecto de su vida. El primero fue ***Hatena's Adventure*** para **Game Boy**, el pionero de los juegos multijugador en la monocroma de **Nintendo**, que **Mikami** tenía que acabar en un mes, pero que desobedeciendo a su jefe finalizó en tres meses. Poco más tarde hizo, también para **GB**, la adaptación de la película ***Rogger Rabbit*** que vendió muy bien dentro y fuera de Japón y le dio muy buen crédito dentro de la compañía. Ocho meses más tarde, emprendió el proyecto de ***Formula 1***, en el cual se implicó demasiado con su característica ambición y unas ganas de hacer algo bueno realmente enormes, pero chocando con un equipo de programadores que no estaban a su nivel. Enfadado, **Mikami** canceló el proyecto. El siguiente juego que realizó trataba otra vez de **Disney**, en un juego con Goofy estilo ***Zelda***, con el que nuestro productor favorito tuvo que buscárselas para meter todo el juego en un cartucho de 4 insignificantes megas. El siguiente fue otra vez para **Disney**, tocándole el turno a ***Aladdin***, y su estrella cambió radicalmente cuando su maestro **Fujiwara** le llamó y le dijo que **Capcom** quería hacer un juego nuevo, que crease nuevas tendencias y que cambiase con todo lo establecido, y la compañía nipona quería que fuese de terror. Por fortuna, **Mikami** aceptó el trabajo, empezando un juego que iba a ser de fantasmas en una casa encantada, pero que pronto se rediseñó para que los fantasmas fuesen sustituidos por zombies. La historia fue lo último, realmente **Mikami** quería centrarse en la ambientación, y la trama le importaba menos (las discusiones con su jefe continuaron gracias a la poca implicación de **Shinji** en la historia de ***RE***). Y así fue cómo se lanzó ***Psycho***, al cual se le cambió el nombre a última hora para estar en armonía con la historia del juego. A partir de ahí **Mikami** se coronó como el nuevo gran productor de **Capcom**. ***Resident Evil 2*** arrasó cuando salió a la venta, y cuando empezaron la tercera entrega **SM** empezó a enfadarse con **Sony**, que le presionaba a través de **Capcom** para hacer más continuaciones y gaidens que no quería realizar. **Mikami** también se encargó de ***Dino Crisis***, el primer juego de **Capcom** estilo ***RE*** que no trataba de zombies, y con ***CODE: Veronica*** volvió a hacer algo que intentaba desde el primer **Biohazard**: un juego en el que predominase el terror.



La decisión de irse con **Nintendo** y su **Game Cube** vuelve a poner de manifiesto el carácter creativo de **Mikami**, que prefiere buscar una máquina que se adapte a sus necesidades que no a la más vendida, y como hemos visto últimamente, no es que tenga buenas relaciones con **Sony**. Ahora mismo, está realizando ***PN 03***, un nuevo juego de acción futurista para Nintendo, y esperamos que siga lanzando juegos y se convierta en uno de los más fastuosos productores de **Capcom**.





Yoshitaka Amano



***Yoshitaka Amano,* todo un personaje. Su peculiar estilo y sus intervenciones en la saga *Final Fantasy* lo han hecho famoso en el mundo entero.**

JUEGOS ILUSTRADOS

Final Fantasy
Final Fantasy II
Final Fantasy III
Final Fantasy IV
Final Fantasy V
Final Fantasy VI
Final Fantasy IX
Front Mission
Gun Hazard
Rebus (Kartia)
El Dorado Gate (todos)

Yoshitaka Amano nace en el año 1952 en el pequeño pueblo de Shizuoka, en Japón. De pequeño ya se entretenía pintando los rollos de papel que su hermano traía de su trabajo en la fábrica de papel. A la edad de 15 años se desplaza a Tokio para visitar a un amigo y de paso mostrar sus obras a **Tatsunoko Productions** (creadores de ***Gatchaman –Comando G-*** entre otras), donde inmediatamente lo contrataron. Allí estuvo hasta que en 1982 abandonó la compañía para ser un ilustrador *freelance* de portadas de revistas y libros. Una decisión arriesgada, pero según el mismo **Yoshitaka** "Una vez que tu vida es muy estable, tu creatividad muere". Colaboró con la revista japonesa **Science Fiction Magazine**, consiguiendo allí una buena parte de sus fans. También ilustró una veintena de libros, todos ellos fueron *top* ventas, entre ellos se encuentra la novela del conocido escritor japonés **Hideyaki Kiduchi** : ***Vampire Hunter D***.

Un año más tarde ganaría la 14ª edición de los galardones **Seiun**, en la categoría de arte (ganaría este premio durante cuatro años consecutivos). Ya llegamos a 1987, año crucial en su carrera, ya que fue contratado por **Square** para ser el diseñador de ***Final Fantasy***. Durante los siguientes años hizo exhibiciones de su arte en todo el planeta, llegando hasta París, Bruselas, Londres y Nueva York, incluso fue allí donde abrió un estudio propio en 1997. Y es que, según **Amano** "Nueva York es mi ciudad de fantasía, un lugar donde puedo soñar libremente sin las restricciones de lo conocido". **Yoshitaka** es un hombre muy polifacético que le gusta aprender de las demás culturas, siempre está aprendiendo cosas, es por ello que se ve sumergido en una autolucha entre quedarse en un estilo que ya tiene dominado o intentar incluir otras técnicas.





*Terra de **FFVI** en una armadura Magitek. Muy logrado el detalle.*



*Ilustración de **Vampire Hunter D**.*



*Sephirot de **FFVII**, según **Yoshitaka**.*

Tetsuya Nomura / Yoji Shinkawa


TETSUYA NOMURA

*¿Quién no recuerda aquellas ilustraciones de **Final Fantasy VII** del, por aquel entonces, desconocido **Tetsuya Nomura**?*

Nació el 10 de octubre de 1970 en la ciudad japonesa de Osaka. Su vocación para ser diseñador de personajes le viene desde pequeño. Se deja influir por otros diseños a la hora de crear. Antes de trabajar en **Square** creó diseños para diversas publicidades. En 1992 fue contratado por **Square** para que se encargase de los gráficos de batalla de ***FFV***. El resultado fue satisfactorio y en 1994 ascendió de categoría, siendo el director de gráficos en ***FFVI***. En 1996 se encargó del diseño de los personajes de ***Silent Chaos*** (un juego para PC que después de ser traspasado a **PlayStation**, fue cancelado). ***FFVII*** (1997) sería su salto definitivo a la fama. Recientemente ha sido ascendido a director en el reciente ***Kingdom Hearts***.







HA PARTICIPADO EN:

- Final Fantasy V
- Final Fantasy VI
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy X
- The Bouncer
- Ergheiz
- Kingdom Hearts
- Brave Fencer Mushashiden
- Parasite Eve
- Parasite Eve 2

Yoji Shinkawa es uno de los ilustradores más importantes del momento. Saltó a la fama como ilustrador y diseñador gráfico gracias a su genial trabajo en ***Metal Gear Solid*** de **PlayStation**. Nació en Hiroshima, Japón, el 25 de diciembre de 1971. Se graduó en la Universidad de Bellas Artes de Kyoto en la especialidad de pintura al óleo. Entró a formar parte de **Konami** en 1994, bajo la aprobación de ***Hideo Kojima***. Cuando estaba trabajando en diseños para ***Policenauts Private Collection***, se enroló en el proyecto de ***Metal Gear Solid*** como diseñador de personajes y elementos mecánicos. También se encargó del diseño de los mechas de ***Zone of The Enders*** para **Playstation 2**. En la segunda entrega de ***Metal Gear Solid 2*** para **PS2**, se encargó de nuevo del diseño de personajes y vehículos. Actualmente está trabajando en la segunda entrega de ***Z.O.E***. Su estilo innovador a la hora de diseñar tanto personajes como elementos mecánicos lo convierten en un artista con un prometedor futuro. Admira enormemente a ***Yoshitaka Amano*** y adora a los gatos.

YOJI SHINKAWA







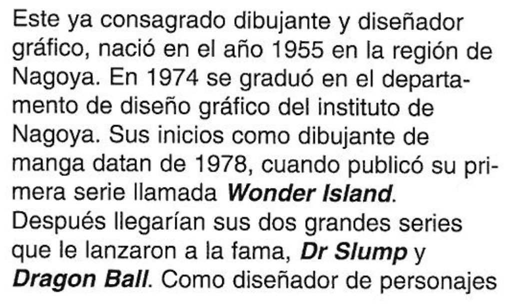




Toriyama | Satoshi Urushihara


AKIRA TORIYAMA

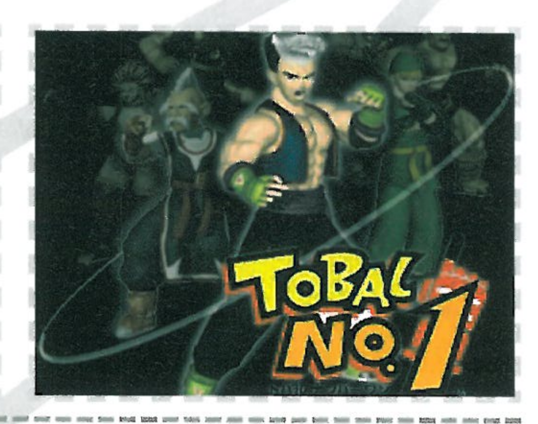
*Todos conocemos ya a **Akira Toriyama,** uno de los dibujantes de manga más famosos del mundo. En estas líneas descubriremos su faceta como diseñador de personajes para videojuegos.*

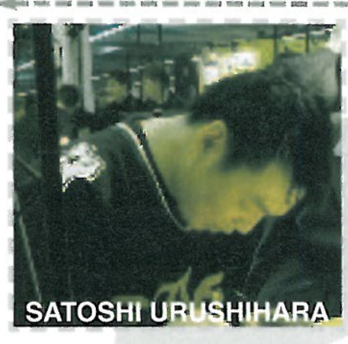


Este ya consagrado dibujante y diseñador gráfico, nació en el año 1955 en la región de Nagoya. En 1974 se graduó en el departamento de diseño gráfico del instituto de Nagoya. Sus inicios como dibujante de manga datan de 1978, cuando publicó su primera serie llamada ***Wonder Island***. Después llegarían sus dos grandes series que le lanzaron a la fama, ***Dr Slump*** y ***Dragon Ball***. Como diseñador de personajes ha participado en grandes producciones y sagas, como ***Dragon Quest*** de **Enix**. También participó como diseñador de personajes en uno de los mejores *RPGs* de **Snes,** el fabuloso ***Chrono Trigger***, pero esta vez en colaboración con **Square**. Tampoco nos podemos olvidar de la multitud de adaptaciones al videojuego de ***Dragon Ball*** y sus trabajos en ***Toruneko's Great Adventure***, ***Tobal 1*** y ***2*** entre otros.








SATOSHI URUSHIHARA

Satoshi Urushihara es uno de los más famosos dibujantes de manga que ha trabajado en el mundo del videojuego. Nació el 9 de febrero de 1966, en la provincia de Hiroshima. Se gradúo en la escuela superior en 1984 y comenzó a trabajar en **Toei Animation**, ayudando en las versiones americanas de ***G.I.Joe*** y ***Transformers***. Después trabajó como agente libre y participó en títulos como ***Record of Lodoss War*** y ***Cryyng Freeman***. También colaboró con el famoso ***U-Jin***. En 1990 realizó su primer manga, ***Legend of Lemnear***, título con el que se ganó el respeto del público. En 1993 publicó ***Plastic Little***, un manga que posteriormente se vería en formato de anime. Después trabajo en ***Chirality*** y hoy en día sigue al pie del cañón. Como diseñador de personajes en videojuegos, sus trabajos más conocidos son sin duda las ilustraciones de la saga de magníficos juegos de estrategia conocida como ***Langrisser*** o los recientes ***Growlanser***. Destaca como dibujante por su puro y natural estilo anime, con personajes de enormes ojos y un colorido magistral. Sus diseños de chicas son explosivos.





Ilustradores de Capcom y SNK

*Si hay ilustraciones que de veras nos gustan a los aficionados a los videojuegos son las de los artistas de **Capcom** y la desaparecida **SNK**. Vamos a intentar daros a conocer algunos de los más importantes.*

Del estudio de diseño de **Capcom**, el ilustrador más conocido es posiblemente **Yasuda Akira**, más conocido como ***Akiman***, que ha trabajado como diseñador en innumerables juegos, destacando sus trabajos en la saga ***Street Fighter*** y que actualmente se encarga de diseñar las ilustraciones del próximo ***Red Dead Revolver***. Su estilo es genial y ha trabajado también como diseñador en series de anime tan importantes como ***Turn A Gundam***. ***Bengus*** es otro de los más importantes diseñadores de **Capcom**, ha trabajado en juegos tan importantes como la saga ***Zero*** de ***Street Fighter*** o los ***Darkstalkers***, donde creó a Morrigan. No hay que olvidarse de ilustradores de la compañía importantes como **Kinu Nishimura** (que junto a **Shinkiro**, realizó las ilustraciones de los ***Capcom vs Snk***); **Uzi**, que ha trabajado en los ***Rockman*** 1 a 6 de **PSX** y ***Rockman X5***; **Daichan**, que además de dibujar para ***Warzard*** y ***Street Fighter Zero*** ha diseñado monstruos para la saga ***Dino Crisis*** y ***Resident Evil 2***; **Maede Shima** que dibujó para ***Pocket Fighters*** y diseñó a Tron (de ***Rockman Dash***) y por último **Sensei**, con trabajos en ***Rockman X4*** entre otros juegos.

S. SPIRITS I EIJI SHIROI



TURN A GUNDAM I AKIMAN

En cuanto a **SNK**, el nombre más importante y conocido es **Shinkiro**, que ha trabajado en infinidad de juegos de **Neo Geo**, ya sea dibujando portadas, personajes o dibujos promocionales. Su estilo realista tiene muchos fans y detractores, es un autor único en su especie. Sus trabajos más conocidos están en la saga ***King of Fighters***. Actualmente realiza trabajos para **Capcom,** en juegos como la saga ***Capcom vs Snk***, ***Chou Makaimura R*** y ***Final Fight One*** de **Game Boy Advance**, o el reciente ***Dino Stalkers*** de **PS2**. Otro gran autor de la antigua compañía de Osaka es **Eiji Shiroi**, ilustrador principal de la saga ***Samurai Spirits***. Su primer trabajo en la compañía fueron diseños y pósters promocionales para ***Fatal Fury 2***. También ha realizado ilustraciones para ***Art of Fighting 2***, ***Kizuna Tag Battle***, ***KOF*** y ***SNK vs Capcom Card Fighters***. También habría que destacar a **Hiroaki**, ilustrador de ***Fatal Fury: Wild Ambition***, ***Buriki One*** y ***Kof 2000*** y **Senri Kita**, que actualmente trabaja para **Capcom** y es la autora de las impresionantes ilustraciones de los ***Samurai Spirits 64, Warriors Rage***, ***Snk vs Capcom*** de **Neo Geo Pocket** y el próximo **Capcom *Fighting All Stars***. Para finalizar, no nos olvidemos de **Tonko**, uno de los más importantes, con trabajos como ilustrador en la saga ***Last Blade***, ***Garou Mark of the Wolves***, ***KOF R1-R2*** y ***KOF Battle da Paradise.***



LAST BLADE I TONKO

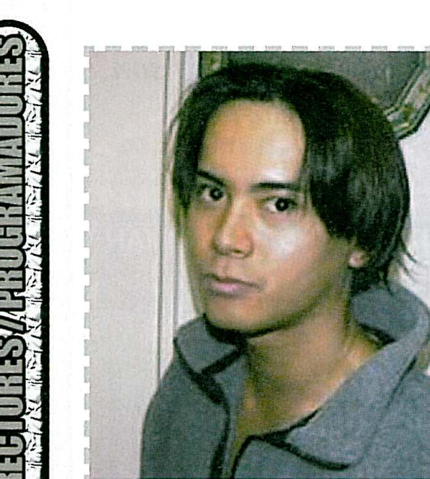


MAI SHIRANUI I SHINKIRO



MORRIGAN I BENGUS

Yuzo Koshiro



*Quizás en estos momentos os puede extrañar un poco el escuchar el nombre de **Yuzo Koshiro**, pero sin embargo hace unos años, en la época de **SNES** y **Megadrive** para ser exactos, su nombre hacía eco en nuestro mundillo y desde luego éste está considerado como otro de los genios indiscutibles de la composición de bandas sonoras para videojuegos.*

Nombre: Yuzo Koshiro
Apodo: Yk-2
Fecha de nacimiento: 12/12/1967
Lugar de Nacimiento: Tokyo
Signo: Sagitario
Comida Favorita: Curry indio
Grupo Sanguíneo: O
Película Favorita: Star Wars

Aunque parezca mentira, **Yuzo** tocó música por primera vez a los tres años, cuando cumplió los cinco aprendió con el violín y a los doce ya se haría con el violonchelo (no es de extrañar teniendo una madre pianista y un padre que también era artista), pero los fundamentos más importantes de la música los aprendería con el mismísimo **Joe Hisaishi** (compositor de gran prestigio conocido por las bandas sonoras de los animes del maestro **Hayao Miyazaki**, como ***Totoro, Laputa*** o ***Mononoke Hime***, otro genio de mucho cuidado). El enlace de su talento con la música y los videojuegos llegaría en la escuela, cuando hizo muchas escapadas por su adicción hacia ***Space Invaders*** y por culpa de ello no fue muy buen estudiante que digamos, pero ***Gradius*** sería el juego definitivo que le inspirase a convertirse en un compositor. Toda su carrera empezó cuando publicó varios de sus trabajos en una revista llamada ***Microcomputer Basic Magazine*** (una revista de ordenadores) bajo el pseudónimo de **Yk-2.** Poco después de hacerse notar, sería reclutado por **Nihom Falcom,** donde empezaría una verdadera carrera de compositor.

TRABAJOS DESTACADOS

De sus primeros trabajos, lo más destacado fue, sin duda, las increíbles musiquillas aventureras de ***Y´s Book I & II***, las variadas melodías de ***Xanadu Scenario II*** y la genial banda sonora de ***Sorcerian***. Pero es con la **Genesis** (**Megadrive**) de **Sega**, donde **Yuzo Koshiro** se luciría componiendo melodías mediante el uso de *samplers* de *Techno, House y Black* y sonidos nunca escuchados hasta el momento en una consola de *16Bits* con los soberbios ***Bare Knuckles*** (***Streets Of rage***) ***1***y***2*** (la dos fue una verdadera obra maestra), ***Revenge of Shinobi*** o ***Legend of Thor*** (***Story Of Thor***). En **Snes** hizo los maravillosos ritmos de ***Super Adventure Island*** y las bandas sonoras de ***Actraiser 1*** y ***2***, donde demostró que la música clásica también es su punto fuerte.
Una de las pifias más grandes de **Yuzo** fue la penosa banda sonora de ***Street of Rage 3*** , donde no había carisma en ninguna de las pistas. Su último trabajo importante fue la composición de más de 15 melodías del ***Shenmue*** de **DC**. Actualmente, **Yuzo Koshiro** tiene una pequeña empresa dedicada a crear videojuegos y sus músicas llamada **Ancient**.

JUEGOS EN QUE HA PARTICIPADO

Sharp PC X1
Algarna

Falcom (sistemas varios)
Romancia
Xanadu Scenario II
Y's Book I & II
Sorcerian

PC-8801mkIISR (NEC)
The Scheme
Misty Blue

Sega Genesis/Mega Drive
Revenge of Shinobi
Bare Knuckles/Streets of Rage
Bare Knuckles 2/Streets of Rage 2
Bare Knuckles 3/Streets of Rage 3
Legend of Thor / Beyond Oasis (Story Of Thor)
Slap Fight

Sega CD/Mega CD
Eye of the Belholder

Sega Game Gear
Shinobi

Super Famicom/Super Nintendo
Actraiser
Actraiser 2
Adventure Island (Super Adventure Island?)

Sega Saturn
Valtva
Culdsept
DC
Shenmue

CDs publicados
Yuzo Koshiro Early Collections Volume 1
Yuzo Koshiro Early Collections Volume 2
The Scheme
Misty Blue
The Super Shinobi and Works
Bare Knuckle
Bare Knuckle 2
Bare Knuckle 3
Actraiser Original Sound Version
Adventure Island
Culdecept
Legend of Thor





Nobuo Uematsu



Nombre: ***Nobuo Uematsu***.
Apodo: Nobiyo.
Comida preferida: Arroz con curry.
Música favorita: Música irlandesa.
Signo Zodiacal: Aries.
Grupo Sanguíneo: A.
Aficiones: Wrestling, cerveza y escuchar música.

SU ESTUDIO



Si hay una palabra que pueda definir a ***Nobuo Uematsu***, ésta es “genio”. Compositor y músico, ostenta el mayor cargo dentro de la **Square Sounds Co. Ltd.** Principal compositor de **Squaresoft**. Entre otras, ha compuesto la mayor parte de las melodías de la saga ***Final Fantasy***. Su nombre es conocido en todo el mundo, no en vano, recientemente estuvo de gira de conciertos en USA. Una persona con un gran talento.

Nacido el 21 de marzo de 1959 en la ciudad japonesa de Kouchi, ***Nobuo Uematsu*** desde pequeño ha sentido predilección por la música. A la edad de 12 años empezó a tocar el piano por su propia iniciativa.
Después de graduarse en la universidad de Kanagawa, descubrió que su verdadera vocación era componer músicas, más que tocarlas. A los 22 años se unió a una pequeña banda de música, mientras tanto enviaba sus trabajos de compositor a emisoras de radio y discográficas.
Acabó contratado por Radio CM y allí estuvo hasta que en 1985, un amigo suyo le comentó que en la compañía donde él trabajaba estaban buscando a un compositor. Efectivamente, esa compañía era **Squaresoft**, y así es cómo entró a formar parte de **Square**. Su talento es tal que dejó asombrado al mismísimo ***Sakaguchi*** cuando éste le exigió una melodía de última hora para ***Final Fantasy*** y ***Uematsu*** se la compuso en menos de diez minutos. La melodía no era otra que “Prelude”, omnipresente en todos los ***FF***.

TRABAJOS DESTACADOS

En su haber cuenta con la práctica totalidad de las melodías aparecidas en la saga ***Final Fantasy*** (aunque en algunos juegos no las ha compuesto él al 100%, como es el caso de ***FFX***). También compuso algunas piezas de ***Chrono Trigger***, ***Gun Hazard*** y ***Mario RPG.***
En cine participó en la música de ***Final Fantasy The Spirits Within*** y en la pequeña pantalla, él estaba detrás de las composiciones de la serie de anime y películas de ***Ah, my Goddess!***. También pudimos escuchar sus creaciones en el anime de ***Final Fantasy*** y en el más reciente ***Final Fantasy Unlimited***.
Y si hablamos de su discografía, entre álbums y singles lleva más de 50 obras editadas, casi nada.

JUEGOS EN QUE HA PARTICIPADO

PC:
Brassty
Alfa
Genesis
Aliens
King’s Knight special
Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII

PC Engine:
Cruiser Chaser Blassty

Famicom (NES):
King’s Knight
Highway Star
Jumpin’ Jack
Suisho no Dragon
Apple Town Story
Cleopatra no Maho’
Square’s Tom Sawyer
Hanjuku Hero
Final Fantasy
Final Fantasy II
Final Fantasy III

Game Boy:
Saga (Final Fantasy Legend)
Saga 2 (Final Fantasy Legend II) (Con Kenji Ito)

Super nintendo:
Final Fantasy IV (II v US)
Final Fantasy V
Final Fantasy VI (III v US)
Chrono Trigger (Con Yasunori Mitsuda y Noriko Matsueda)
DynamiTracer
Gun Hazard (Con Yasunori Mitsuda)
Mario RPG (Con otros músicos de Nintendo)

PSX:
Ergheiz
Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII
Final Fantasy IX

PSX 2:
Final Fantasy X (Con Junya Makano y Masashi Hamauzu)
Final Fantasy XI (Con Naoshi Mizuta y Kumi Tanioka)

Yasunori Mitsuda



Fecha de nacimiento: 1/21/1972
Lugar de nacimiento: Tokuyama prefectura de Yamaguchi
Bebida Favorita: Vino
Comida Favorita: Cocina japonesa e italiana
Programa de Televisión Favorito: Las noticias
Hobbies y lo demás: Nada en concreto (ni si quiera juega a juegos)

1992-1998 SQUARE
Half Boiled Hero
SNES (1992) Ingeniero y Efectos de Sonido
Final Fantsy 5
SNES (1992) Efectos de Sonido
The Secret of Mana
SNES (1993) Efectos de Sonido
Romancing Saga 2 (este es menos conocido pero os aseguro que su banda sonora es bestial)
SNES (1993) Ingeniero y Efectos de Sonido
Chrono Trigger (el juego que estrenó a Yasunori Mitsuda como Compositor)
SNES (1995) Compositor y Arreglos
Radical Dreamers
SNES (1995) Compositor y Arreglos
Gun Hazard
SNES (1996) Compositor y Arreglos
Tobal No. 1
PSX (1996) Productor, Compositor y Arreglos
Xenogears
PSX (1998) Compositor y Arreglos
1998 trabajos varios y colaborador
Mario Party
N64 (1998) Compositor, Arreglos
Bomberman 64 2
N64 (1999) Compositor, Arreglos
Chrono Cross
PSX (1999) Compositor, Arreglos
Tsugunai
PS2 (2001) Compositor, Arreglos
ShadowHearts
PS2 (2001) Compositor, Arreglos
Xenosaga
PS2 (2002) Compositor, Arreglos

Actualmente uno de los compositores favoritos de todos los fans de videojuegos (en especial los de *RPG*), aunque dentro de **Square**, está un peldaño por debajo de **Nobuo Uematsu**, mucha gente prefiere su música antes que la de **Nobuo** (yo entre ellos), es un verdadero genio en crear partituras que nos llegan al alma.
De pequeño **Yasunori Mitsuda** tenía un carácter muy activo y juguetón, es por ello que le iba bien en los deportes y nunca pensó que su futuro tendría alguna relación con la música, aunque gracias a las influencias de su hermana mayor, durante los 6 años que estuvo en la escuela primaria aprendería a tocar el piano, pero consideraba sus prácticas de piano como si fuese algo que no le sería muy útil para su carrera profesional.
En los tiempos de instituto él continuaba con su sueño de convertirse en un jugador profesional de golf o un atleta, hasta que un día su padre le dijo que no valdría para eso, ya que se necesita un entrenamiento desde muy pequeño y dedicación del 100%, es entonces cuando desesperado por profesionalizarse en algo, se dejaría inspirar por las bandas sonoras de las películas de la época como ***Blade Runner***, y por primera vez soñó que él podría componer músicas como esa.
Sobre los años ochenta llegaría la revolución informática en Japón, el primer ordenador que tuvo fue un regalo de su padre, gracias a ello **Mitsuda** conseguiría un cierto conocimiento de la informática. Cuando finalmente se graduó del instituto, se independizó de sus padres y se fue a Tokio, donde estudió duramente en una escuela de música especializada en composiciones y arreglos, bajo una fuerte presión. Finalmente ayudó a un profesor del departamento de sonido de una empresa de software.

La entrada en **Square** fue gracias a las recomendaciones del mismo profesor, cuando vio un anuncio en una revista donde una empresa de videojuegos buscaban compositores. "¿Y por qué no?", pensó, y envió muchas melodías de muestra, pidió una entrevista y **Square** se la concedió (todo estaba bajo supervisión de **Nobuo Uematsu**).
En la entrevista se sentó cara a cara junto a **Nobuo Uematsu** y **Minoru Akao** (importante programador de sonido de **Square**). No tuvo unas respuestas adecuadas a las preguntas que le hicieron, pues, por ejemplo cuando le preguntó **Nobuo** si había jugado a ***Final Fantasy***, él contesto que no. Después de una entrevista desastrosa, increíblemente le dieron el cargo de ingeniero de sonido del equipo, aunque **Mitsuda** quería ser compositor. Después de tres años en la compañía como ingeniero de sonido, escribió una carta de protesta y amenazó con dimitir si no le daban una oportunidad de componer. La carta llegó directamente hasta la mesa del vicepresidente de **Square**, **Hironobu Sakaguchi**, el cual aceptó su petición con la condición de demostrar su valía, y así fue. **Yasunori Mitsuda** les demostró que es un genio de la composición y finalmente se haría con su actual fama.



Aquí tenemos el vehículo que utiliza este genio.

TRABAJOS DESTACADOS

En sus tiempos como ingeniero de sonido ya estuvo trabajando en grandes títulos como son ***Final Fantasy V***, ***Seiken Densetsu*** o ***Romancing Saga 2***, pero la primera composición propiamente suya fue la magistral banda sonora de ***Chrono Trigger***. A diferencia de **Nobuo Uematsu**, **Mitsuda** sabe crear varios estilos de música que al mismo tiempo se combinan a la perfección en un único juego. Uno de los ejemplos es el de ***Xenogears***, donde nadie que haya jugado el juego puede tener alguna objeción sobre su música, todas las melodías armonizan, y se quedan memorizadas en nuestras mentes con un encanto especial. Lo mismo pasa con ***Chrono Cross***, un soberbio manejo de la música celta y un estilo tan variado que nos hará dudar sobre qué es mejor, la música o el juego. Sus dos últimos trabajos fueron las bandas sonoras de ***Tsugunai*** y la de ***Xenosaga***; están muy bien pero personalmente no están en el nivel de sus trabajos anteriores (o podría ser cuestión de gustos).

Koji Kondo / Hitoshi Sakimoto


KOJI KONDO

Koji Kondo es el compositor más importante de **Nintendo**. Es el responsable de la música para la mayoría de juegos de la saga de ***The Legend of Zelda*** y los ***Mario Bros*** entre otros. Nació en Osaka (Japón) en agosto de 1960. Empezó a componer música desde muy joven y demostró un gran talento. A principio de la década de los 80, **Nintendo** empezó a contratar algunos compositores de música para sus videojuegos. **Koji Kondo** se interesó en la oferta y consiguió entrar en la gran N. Sus influencias musicales vienen de la música latina y del Jazz. Su compositor favorito es **Henry Manzini** (compositor de la famosa música de la ***Pantera Rosa***). Dos de sus grandes fans son **Paul McCartney** y su desparecida esposa **Linda**, que tuvieron la ocasión de conocer en persona y felicitarle por el tema principal de **Mario Bros**. Muchas de sus creaciones han sido grabadas en CD y lanzadas en Japón. Como curiosidades comentar que la cantante jamaicana de reggae "**Shinehead**" usó el clásico tema de Mario en una de sus canciones rap como coro y que incluso la orquesta de Tokio tocó una sinfonía basada en la música de Mario compuesta por **Kondo**.
Hoy en día sigue al pie del cañón, como lo demuestra su aportación personal en la BSO de ***Mario Sunshine,*** y es que sin las pegadizas y divertidas músicas de este compositor, los juegos de **Miyamoto** y **Nintendo** no serían lo mismo.

COMPOSICIONES IMPORTANTES:

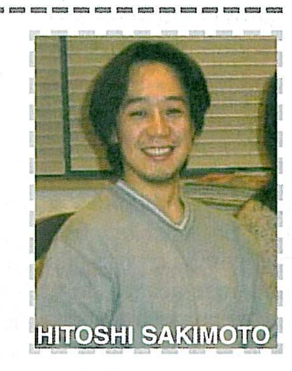
GAME BOY / GAME BOY COLOR:
-The Legend of Zelda "Links Awakening" (con Kazumi Totaka, Akito Nakamura, Minako y Hamano)
-The Legend of Zelda "Oracle of Ages"
-The Legend of Zelda "Oracle of Seasons"

NES / FAMICOM:
-The Legend of Zelda
-New Demon Island
-The Mysterious Castle of Murasame
-Soccer
-Super Mario Bros
-Super Mario Bros 2 "Doki Doki Panic"
-Super Mario Bros 3

SUPER FAMICOM / SUPER NES:
-Super Mario World
-Super Mario Kart (con Soyo Oka y Taro Bando)
-Super Mario All Stara
-Super Mario World 2 "Yoshi's Island"
-Super Mario RPG (con Nobuo Uematsu y Yoko Shimomura)
-The Legend of Zelda " A Link to the Past"

NINTENDO 64:
-Super Mario 64
-Star Fox 64 (con Hajime Kawai)
-The Legend of Zelda "Ocarina of Time"
-The Legend of Zelda "Majora's Mask"
-Mario Party (con Yasunori Mitsuda)
-Super Smash Brothers (con Hirokazu Ando, Kazumi Tanaka, Taro Bando, Hirozaku Tanaka, Junichi Masuda y David Wise)

NINTENDO GAMECUBE:
-Super Mario Sunshine


HITOSHI SAKIMOTO

Hitoshi Sakimoto nació en 1969 en Tokio, Japón. Se empezó a interesar por la música desde la escuela primaria. A los 17 años compuso su primera canción.
Hitoshi estudió la materia de música de juegos desde el conservatorio, y se convirtió en un profesional, empezando a colaborar en diferentes proyectos. A finales de los años 80 entró en **Quest**, convirtiéndose en el compositor de la famosa saga ***Ogre***. Paralelamente compuso diferentes BSO como agente libre. Su lista de juegos es impresionante. En 1995 entro en **Square** y compuso algunas músicas para ***Treasure Hunter G***. En 1997 se le confió junto a **Masaharu Iwata** la composición de la música de ***Final Fantasy Tactics***. En 1998 firmó una BSO impresionante, la de ***Radiant Silvergun*** y en el 2000 la del no menos genial ***Vagrant Story.***
A principios del 2002 compuso la BSO de ***Legaia Duel Saga*** junto a **Yasunori Mitsuda** y **Michiru Oshima**. Su último trabajo es la Banda Sonora de ***Breath of Fire V : Dragon Quarter*** junto a **Mitsuda**. Ahora está trabajando en la música de ***Final Fantasy Tactics*** junto a *Nobuo Uematsu*. Su estilo único, con melodías épicas e intensas, han seducido a cantidad de jugadores que recordarán sus geniales composiciones.

ALGUNAS DE SUS COMPOSICIONES Y ARRANGES MÁS INTERESANTES:

MEGADRIVE:
-Midnight Resistance
-Crude Busters

SEGA GAME GEAR:
-Devilish
-Side Pocket

NINTENDO GAME BOY:
-Buble Ghost
-Tale Spin

ARCADE:
-Soukyuu gurentai
-Radiant Silvergun
-Bloody Roar

PC-ENGINE:
-Magical Chase
-Sugoi Hebereke

SUPER FAMICOM/SUPER-NES:
-Ogre Battle
-Tactics Ogre
-Dragon Quest 6
-Treasure Hunter G

SEGA SATURN:
-Soukyuu Gurentai
-Radiant Silvergun
-Battle Garega

SONY PLAYSTATION:
-Final Fantasy Tactics
-Vagrant Story

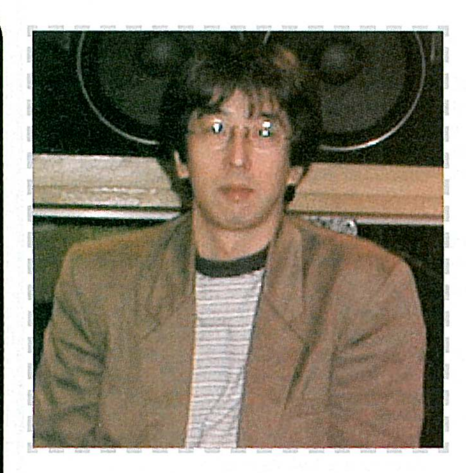
SONY PLAYSTATION 2:
-Legaia Duel Saga
-Breath of Fire V: Dragon Quarter

NINTENDO GAME BOY ADVANCE:
-Tactics Ogre
-Final Fantasy Tactics



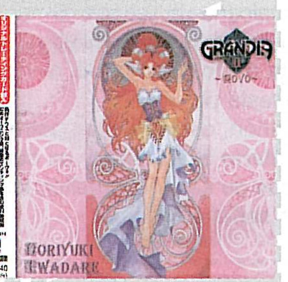


Noriyuki Iwadare



*Fantasía, epicismo, optimismo, amor y pasión... éstos son sólo unos de los pocos adjetivos con que podemos definir la indescriptible música del maestro **Iwadare**.*

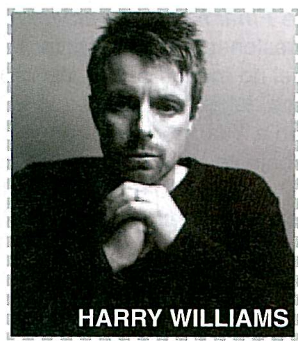
Las sagas ***Lunar*** o ***Grandia*** no serían lo mismo sin las magníficas composiciones que este japonés de aspecto simpático y sobrado optimismo. **Noriyuki Iwadare** se empezó a dar a conocer con la aparición de ***Lunar*** para el extinto **Sega CD**, máquina que le permitió expresarse con suma magnificiencia gracias al soporte de pistas de audio de la consola de **Sega**. Ya en el primer ***Lunar*** todos pudimos darnos cuenta de que ***Game Arts*** había dado en el blanco escogiendo a **Iwadare**: un juego con unos personajes tan optimistas y apasionados, siempre con la moral alta y una historia tan grande, o simplemente tan preciosa, necesitaba una ambientación sonora que expresase aún más este bucólico mundo de ***Lunar***. Viendo el éxito obtenido, **Game Arts** lo volvió a contratar para ***Lunar 2***, donde aún consiguió mejorar su trabajo. Si hablamos de ***Grandia***, aquí **Iwadare** dio un paso adelante, y se metió de lleno en otro juego con el inconfundible toque **Game Arts** que adoramos los fanáticos de los *RPG's* de esta compañía pero que necesitaba una ambientación diferente, más barroca y con fuertes reminiscencias a culturas antíguas como la griega. En ***Grandia II*** repitió trabajo, dando dos puntos de vista: el demoníaco ***Povo*** y el celestial ***Deus***. Ahora tenemos a la venta las músicas de ***Grandia Xtreme***, del cual, tal y como podéis leer en este mismo número, en mi humilde opinión **Game Arts** se ha equivocado al no dar el toque distintivo que sabe aplicar en sus juegos, aunque afortunadamente las composiciones de **Iwadare** siguen siendo impresionantes, destacando el tema principal de las batallas, con ese toque español que a **Game Arts** tanto le encanta...



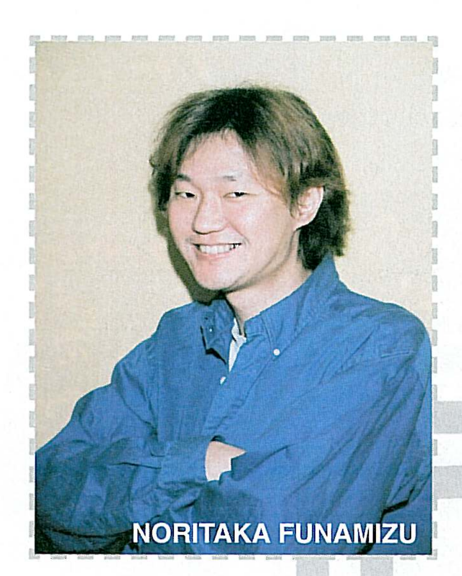


Otros Compositores

Desde luego, en este especial no hemos podido poner a todos por falta de espacio, y hemos preferido dedicarnos a unos cuantos, pero no podemos acabar sin dedicar unas pocas líneas a algunos de los grandes que nos dejamos en el tintero. Todo aquél que siga de cerca ***Wild Arms*** conocerá a **Michiko Naruke**, aquél que dio vida a esa música que se la consideró lo mejor de uno de los mejores *RPG's* de los primeros años de **PSX**, con un inconfundible estilo western y esas composiciones silbadas. Aunque no es japonés, todos habréis oído hablar de **Harry Williams**, gran compositor norteamericano especializado en películas de acción, que fue contratado por **Konami** para ***Metal Gear Solid*** y su continuación... supongo que la música de la obra maestra de **Konami** no necesita presentación. La gran obra maestra de **Sega** y **Yu Suzuki**, ***Shen Mue***, aparte de contar con la participación del famoso **Yuzo Koshiro** tuvo en sus créditos a **Takenobu Mitsuyoshi**, al cual se le recuerda por el *FREE* de **Sega**, pero lleva muchos años trabajando para **AM2** como uno de los compositores principales. Aunque si hablamos de ***Shen Mue***, no sólo tenemos que habar de **Mitsuyoshi**, porque la música de esta joya lúdica partió de varios compositores de **Sega**, como el más conocido **Ryuji Iuchi** o **Takeshi Yanagawa**. Pasando al género del Survival Horror, no podemos dar un compositor para nuestra amada saga ***Resident Evil***, ya que suelen cambiar por juego y son muchos los músicos que componen el abanico de canciones que lleva cada título, pero podemos citar a **Saori Utsumi**, compositora de ***Resident Evil 3*** y ***CODE: Veronica***, entre otros. El competidor directo de la saga de **Capcom** se merecía una música acorde con la fantasmal atmósfera que plasma, y por eso la música de ***Silent Hill***, a base de sonidos que enloquecen el alma humana, fue encargada a **Akira Yamaoka**. Aunque nos gustaría citar a muchos más que se quedan fuera por falta de espacio, nos es imposible, y tan sólo esperamos que aquéllos que no se interesasen por la banda sonora de un juego ahora lo vean de otra manera, y "escuchemos" todos la música de nuestros juegos favoritos con otros "oídos".


HARRY WILLIAMS

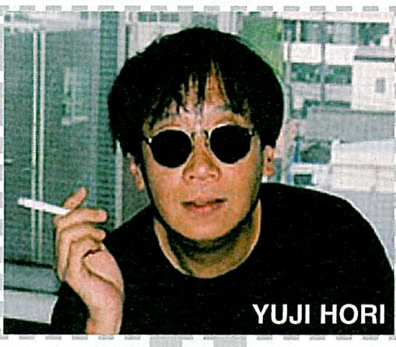
Otros Productores


NORITAKA FUNAMIZU

Como no podemos nombrar a todos los productores y creadores de videojuegos importantes, hemos reservado esta página para hablar de algunos de ellos. Podemos empezar hablando de **Noritaka Funamizu** de **Capcom**, que actualmente ejerce el cargo de Manager General del estudio de producción 1 de la compañía japonesa. Ha trabajado como productor en multitud de juegos y es el diseñador y productor del famoso ***Street Fighter 2***. Actualmente está trabajando en proyectos como ***Devil May Cry 2***.

Otro productor que merece ser nombrado es **Yuji Hori** de **Enix**, cuyos trabajos incluyen la famosa saga de superventas ***Dragon Quest***, no en vano, fue el diseñador del primer capítulo de la saga, que es a su vez el primer RPG para consola. De **Sega** también habría que acordarse de **Tetsuya Mizuguchi**, productor del reciente ***Space Channel 5*** y que ha participado activamente en la creación de grandes arcades de conducción. Tampoco habría que olvidarse del polémico **Tomonobu Itagaki**, jefe del **Team Ninja** de ***Tecmo*** y creador de la famosa saga ***Dead or Alive***, que siempre ha destacado por sus fuertes declaraciones contra juegos rivales como ***Tekken***, al que considera un "pedazo de mi....". Por último, recordar que hay muchos más productores y creadores no tan conocidos, que contribuyen con sus ideas y trabajo a mejorar este genial mundillo del videojuego. Sin ellos y toda la gente que aparece en los staffs, no podríamos vivir esas experiencias e historias tan intensas de las que hemos y vamos a disfrutar.


TETSUYA MIZUGUCHI


YUJI HORI


TOMONOBU ITAGAKI



STAFF DEL ESPECIAL

Burnside
Páginas 55, 64

Evil Ryu
Páginas 51, 53, 57, 58, 59, 63, 65

Real CaoCao
Página 58

Real Yagami
Páginas 52, 54, 57, 61

Ryofu
Páginas 60, 62

Zer0Sith
Página 50

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS



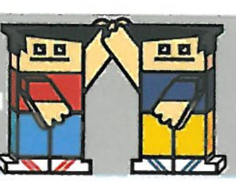
LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto **vjuego**

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envia VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al **5077** con el texto

CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75 (SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?

Envia un SMS al **5077** con el texto



Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.



VÍDEOS

Final Fantasy Crystal Chronicle
Dragon Ball Z Budokai 2
Guilty Gear XX #Reload
Hanjuku Eiyuu Tai 3D
Segata Sanshirou
Starcraft Ghost
Dino Crisis 3
Gradius
Initial D
Halo 2

MÚSICA

Super Mario Vocal Collection
Parappa the Rapper
Dragon Quest Suite
Dynasty Warriors 4

IMÁGENES

Wallpapers SNK
Wallpapers Beach Spikers
Wallpapers R-Type
Publicidades SNK

JUEGOS

Magical Broom Extreme
The King of Trapers Tio

Y MÁS...



Skins de Winamp
Salvapantallas
Iconos
Utilidades

